AGB-BTMP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

MARIO POWER TENNIS™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

[0705/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Gesundheits- und Sicherheitshinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat tevens belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo Helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du noga läsa igenom det separata hälso- och säkerhetsinformationshäftet. Häftet innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs det medfølgende hæfte med helbreds- og sikkerhedsforanstaltninger grundigt før du tager din Game Boy Advance™, din spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtige oplysninger om garanti og om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu terveys- ja turvaopas ennen Game Boy Advancen, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom det separate heftet med helse- og sikkerhetsforholdsregler som fulgte med dette produktet, før du tar i bruk Game Boy Advance™, spillkassetten eller tilbehøret. Heftet inneholder også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the MARIO POWER TENNIS™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO POWER TENNIS™ pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2005 NINTENDO / CAMELOT.

COPYRIGHTS OF ALL CHARACTERS AND MUSIC RESERVED BY NINTENDO./
COPYRIGHTS DES PERSONNAGES ET DE LA MUSIQUE RESERVES PAR NINTENDO.

COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO AND PROGRAM, EXCEPT COPYRIGHTS OWNED BY NINTENDO, RESERVED BY NINTENDO AND CAMELOT.

COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO ET PROGRAMME, SAUF COPYRIGHTS APPARTENANT A NINTENDO, RESERVES PAR NINTENDO ET CAMELOT.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO./TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2005 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 34
Français 64
Nederlands 94

Contents

It's A White-Hot Tennis Battle! 4
Getting Started 5
Main Menu 7
Controls 9
Playing a Match 11
Basic Rules of Tennis 12
Serving 14
Hitting the Ball 16
Advanced Techniques 19
Power Tour Mode 20
Exhibition Mode 25
Multiplayer Mode 27
Characters 29
How to use the Game Boy Advance Game Link cable and the Game Boy Advance Wireless Adapter ... 30

It's A White-Hot Tennis Battle!

In MARIO POWER TENNIS™, you can play serious tennis and train your own tennis player, using simple controls.

Exhibition Mode: Play serious tennis the quick and easy way!

In **Exhibition Mode**, you can enjoy tennis the quick and easy way using the A and B Buttons. By pressing the buttons in different combinations, you can also hit all sorts of shots including topspin strokes and slices, so there's plenty of tennis to enjoy, whether you're a beginner or an advanced player.

Power Tour Mode: Train up a top player!

In **Power Tour Mode**, you earn Experience Points through playing matches and undergoing training, and you can train up your own character. Your character can challenge rivals and rise up through the ranks and classes, aiming for the top.

NOTE: When you play this game for the first time, it will automatically start in **Power Tour Mode**.

Getting Started

Insert the MARIO POWER TENNIS Game Pak correctly into your Game Boy Advance™ system, then turn the power ON.
On the **Title Screen**, press START to get things moving, and begin by entering the settings for your protagonist character.

You can change the in-game language by pressing SELECT while the **Title Screen** is shown. Use the ✚ Control Pad to choose one of the languages from the menu on the **Language Selection Screen**. Use the ✚ Control Pad ◀▶ to select YES and confirm your choice by pressing the A Button.

Protagonist Characters

In **Power Tour Mode**, you can choose either a hero or a heroine. In either case, your character has just entered the Royal Tennis Academy.

Max
Max is a hard-working boy with a strong inner core. As a player, he's the power-hitter type.

Tina
Cheerful and vivacious, Tina is a strong-willed girl. As a player, she's the technical type.

Choose your Protagonist

When playing this game for the first time, you have to start by choosing your protagonist. Once you have chosen their sex, whether they are left or right-handed, and given them a name, the story begins.

Select a character

Use the ✚ Control Pad ◀▶ to select a character, then press the A Button to confirm your selection.

NOTE: The other character will appear as your partner when you play doubles.

Specify which hand your character uses

Choose whether you character will be right or left-handed, and choose the difficulty level for **Power Tour Mode**.

Input a name

You can also change your character's name. Use the ✚ Control Pad to select a letter, and press the A Button to enter it.
When you've finished, select QUIT and press the A Button.

Main Menu

If you are using saved game data, you can move from the **Title Screen** to the **Main Menu**, and select a mode or set the options.

The Main Menu

Use the ✚ Control Pad to select an item, and press the A Button to confirm your selection.

Power Tour Mode (see page 20)

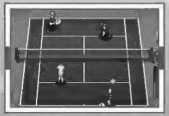
This is a single player mode in which you tutor your character at the Royal Tennis Academy, having them play matches against rivals.

Exhibition Mode (see page 25)

This is a single player mode in which you play matches against the computer, using the character of your choice.

Multiplayer Mode (see page 27)

This is a mode for 2 to 4 players, in which you use the Game Boy Advance Game Link™ cable or the Game Boy Advance™ Wireless Adapter to play interactively with your friends.

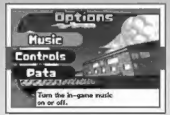


The Stats Menu

On this menu, you can check a your protagonists' CHARACTER DATA, RANKING, and other data. Select the data file you want to see, then use the ✚ Control Pad to select an item.

The Options Menu

On this menu, you can change the settings for the in-game music and the controls, and delete data.



OPTIONS

MUSIC Turn the in-game music ON or OFF.

CONTROLS Switch the CONTROL OPTIONS (see page 19).

DATA Delete backup data.

NOTE: Be careful when deleting data: once data has been deleted, it is gone for good.

The Tennis Glossary

On this screen, you can look up tennis jargon. Use the ✚ Control Pad to select a word, and press the A Button to display an explanation.

Controls

The basic controls are explained here. To find out how to hit particular types of shots, see pages 14–19.

NOTE: If you press the A Button + B Button + START + SELECT, the game is reset, and you are returned to the **Title Screen**.

NOTE: If you are using a Nintendo DS™, Game Boy Advance SP™ or Game Boy Player™, refer to the appropriate instruction booklet.

Controls Used on the Menu Screen and in Power Tour Mode

START

- Display **Pause Menu** (see pages 12, 21)

✚ Control Pad

- Move character
- Select item

A Button

- Confirm
- Talk to someone (in **Power Tour Mode**)

B Button

- Dash (in **Power Tour Mode**) (see page 22)
- Cancel selection of item
- Go back to previous screen

Controls Used During a Match

L Button

- Cancel Charge Shot (see page 17)
- L + A Button or L + B Button: Dive Shot (see page 18)

✚ Control Pad

- Adjust direction of serve or shot (see pages 14, 16)
- Move character

R Button

- (While pressed) Display Power Shot gauge (see page 12)

If using the NORMAL or TECHNICAL control set-up (see page 19):

- R + A Button: Offensive Power Shot
- R + B Button: Defensive Power Shot

NOTE: Pressing the R + B Buttons will produce a Defensive Power Shot regardless of how far away the ball is.

START

- Display **Pause Menu** (see page 12)

B Button

- Slice (see page 16)
- B ▶ B: Powerful slice
- B ▶ A: Drop shot

A + B Buttons (pressed at the same time)

- Flat shot
- Powerful smash (see page 17)
- Flat serve (see page 15)

A Button

- Topspin shot (see page 16)
- A ▶ A: Powerful topspin shot
- A ▶ B: Lob shot

Saving Data

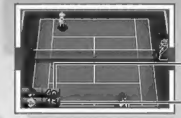
In this game, you can create up to 3 Power Tour files (see pages 20–25). Other than when you save on the **Pause Menu** (see pages 12 and 21) or at a location such as the Lodge, data is saved automatically when you acquire Experience Points and so forth.

Playing a Match

This section explains how to read the screen displayed during a match, and the screen displayed when a match is over. For an explanation of how the tennis court is used, see page 13.

Reading the Match Screen

This screen is displayed immediately after a match has begun. When you change courts, your own and your opponent's characters change places on the screen.

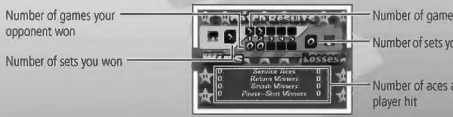


The Pre-serve Screen

NOTE: The Power Shot gauge is only displayed permanently if Control Options (see page 19) is set to SIMPLE. If it is set to NORMAL or TECHNICAL, the gauge is only displayed when the R Button is pressed during a rally.

The Match Results Screen

When the match is over, the **Match Results Screen** is displayed.



The Pause Menu Displayed During a Match

If you press START on the **Pre-serve Screen** during a match, the **Pause Menu** will appear.

PAUSE MENU

GAME RULES	Choose this to check the rules of the current match.
CONTROLS	Choose this to check the control functions.
CAMERA	Choose this to switch the type of camera being used.
CONTROL	Choose this to switch control set-ups (see page 19).
SUSPEND	Choose this to return to the **Main Menu**. You can also save any unsaved data (see page 10).

Basic Rules of Tennis

This section sets out the basic rules of tennis. If you learn them before you play, matches will be much more fun.

Scoring

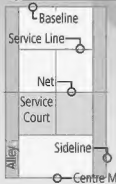
In tennis, there are three types of scoring: points, games and sets. There are four points in a game and two or six games in a set. If you are the first to score four points you win the game. If you win two or six games respectively, acquiring a two-game lead over your opponent, you win the set. In a three-set match, the first player to win two sets wins the match.

NOTE: The number sets and games can be changed on the **Match Settings Screen** (see pages 26 and 28).

Calling the Score

Tennis scores are announced in the following manner. No Points is 0 ("Love"), 1 Point is "15", 2 Points is "30", and 3 Points is "40". When both players have scored three times and the score is tied at 40, this is called DEUCE. The next player to score gets closer to winning and then has the ADVANTAGE. The player who is the first to score another two points in succession is the winner.

The Parts of the Court



Singles and doubles games differ as to the area of the court used. Doubles games use the whole of the court, while in singles games the darker areas on both sides (called "alleys") are not used.

Balls hit into areas not used are OUT and result in points being awarded to your opponent.

Serving

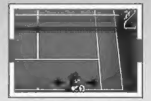
When a match begins, the server tosses the ball and serves it, aiming it inside the service court on the other player's side.

Serving Procedure

The serving procedure is explained below.

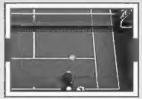
1 Select the spot to serve from

Press Left and Right on the ✚ Control Pad to move your character to the spot you want to serve from.



2 Toss the ball

Press the A Button or the B Button to throw the ball in the air.



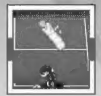
3 Whack the ball to serve!

While the ball is in the air, press either the A Button or the B Button (or both) to serve it. You can adjust the direction of the serve using Left and Right on the ✚ Control Pad.

Varieties of Serve

You can hit three varieties of serve by using different combinations of buttons. Use the right serve for the situation.

A Button



Topspin Serve

This type of serve has a high trajectory, and bounces high.

B Button

Slice Serve

This type of serve has a low trajectory and does not bounce very high.

A Button + B Button

Flat Serve

This is the fastest type of serve.

The Service Court

When serving, aim for the opponent's court diagonally across from you. If you fail twice in a row to get the ball into your opponent's service court, this is called a DOUBLE FAULT and a point is awarded to your opponent.

NOTE: If the ball hits the net but still travels into your opponent's service court, this is called a LET, and you're allowed to serve again.

Hitting the Ball

By using the A Button and the B Button in various combinations, you can hit various shots, making the ball travel at different trajectories and speeds.

Adjusting the Direction of the Shot

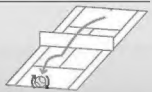
By pressing Left or Right on the ✚ Control Pad when you hit the ball, you can change the direction of the shot.

Topspin Shot — Ⓐ

A fast-moving shot with a high trajectory and a high bounce.
If you hit it by pressing the A Button twice, the ball's trajectory trail will become orange, indicating a more powerful shot.

Slice — Ⓑ

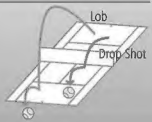
A slower shot with a low trajectory and a low bounce. If you hit it by pressing the B Button twice, the ball's trajectory trail will become blue, indicating a more powerful shot.



Lob and Drop Shot — Ⓐ▶Ⓑ/Ⓑ▶Ⓐ

Pressing the A Button and then the B Button produces a lob, which is a shot aimed for the back of the court, with an extremely high trajectory.

Pressing the B Button and then the A Button produces a drop shot, which is aimed for the front of the court and hit with an extremely low trajectory.



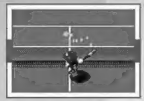
Charge Shot — Press Ⓐ or Ⓑ in advance

If you press the buttons a little while before the ball arrives, you'll begin to build up energy, and when the ball arrives, you can hit it with a powerful Charge Shot.

Note that while you are charging, your movements will be slower. To stop charging, press the L Button.

Volley

If you return your opponent's shot before it bounces, this is called a volley. However, returning a serve before it bounces is against the rules, and results in points being awarded to your opponent.



Smash — Ⓐ + Ⓑ

When a ball comes at you with a very high trajectory, a ▩ Smash Point will appear. If you press the A Button and the B Button at the same time on the Smash Point, you will hit a powerful smash shot.

Power Shot — R + Ⓐ or Ⓑ

If you and your opponent hit an unbroken series of shots between you (this is known as a "rally"), the Power Shot gauge (see page 11) will fill up, and a halo will appear around each character. If you then hit the ball by pressing the A Button or the B Button while holding down the R Button, you will be able to hit various Power Shots.

NOTE: If Control Options (see page 19) is set to SIMPLE, when the Power Shot gauge is full, you can hit a Power Shot by simply pressing the A Button or the B Button.

Offensive Power Shot (R) + (A)

If you are close to the ball when you use a Power Shot, you can hit a curve ball or other Offensive Power Shot.

Defensive Power Shot (R) + (B)

If the ball is out of your reach when you use a Power Shot, you can use it to return a ball that would normally be impossible to return.

Dive Shot (L) + (A) or (B)

When the ball is a little out of your reach, pressing the A Button or the B Button while holding down the L Button will enable you to dive to reach it and hit it back.

NOTE: If Control Options (see page 19) is set to SIMPLE or NORMAL, the character will dive for the ball automatically if necessary.

Advanced Techniques

Once you have mastered the basic controls, try using advanced techniques such as changing the Control Options or aiming to hit NICE! shots.

Changing the Control Options

On the **Control Options Screen**, you can press Up and Down on the ✚ Control Pad to switch the Power Shot controls (see pages 17 and 18), and set dive shots (see page 18) to AUTO or MANUAL.

SIMPLE, NORMAL and TECHNICAL control set-ups

SIMPLE	Offensive PS	A*
	Defensive PS	B
	Dive Shot	A or B
NORMAL	Offensive PS	R + A*
	Defensive PS	R + B
	Dive Shot	A or B
TECHNICAL	Offensive PS	R + A
	Defensive PS	R + B
	Dive Shot	L + A or L + B

PS = Power Shot

*Switch automatically to Defensive Power Shot when the ball is out of your reach.

How to Hit a Strong Return

If you hit the ball at just the right height (between hip and chest height), your shot will be stronger. Also, if you hit a serve at the highest point in its trajectory, the word NICE! will appear on the screen, and the ball will travel faster.

Taunting

If you press the A Button or B Button before your opponent serves, for example, your character will taunt your opponent's character. If the action finishes by the time the ball arrives, your opponent's Power Shot gauge will go down.

Power Tour Mode

In **Power Tour Mode**, you become a student at the Royal Tennis Academy, where you play matches against your rivals, striving to become a top player.

The File Selection Screen

Use Left and Right on the ✚ Control Pad to select a slot. By selecting an empty slot, you can create a new set of data for your protagonist character.

By pressing the L Button, you can select Power Shots for the currently selected slot.

Selecting Power Shots

You can select Power Shots that you have learned so far.

1. Use Left and Right on the ✚ Control Pad to switch between characters.
2. Align the cursor with the shot you want to set. Confirm your selection by pressing the A Button. You can set one Offensive and one Defensive shot.
3. Press the A Button to confirm the changes you have made.

Singles and Doubles

Your protagonist character can play singles matches, or can team up with a partner to play doubles. You can select SINGLES or DOUBLES when talking to your partner in the Lodge (see page 23).

The Pause Menu in Power Tour Mode

If you press START while your character is not playing a match or talking to someone, the **Power Tour Mode Pause Menu** will appear.

PAUSE MENU

SELECT PS	Choose this to set your Power Shots.
STATUS	Choose this to check your characters' parameters and game history.
OPTIONS	Choose this to change the MESSAGE SPEED and MUSIC settings.
GLOSSARY	Choose this to look things up in the Tennis GLOSSARY (see page 8).
SLEEP	When you choose this, the LCD Screen goes dark and the system goes into power-saving **Sleep Mode**. To return to the game, press the L and R Buttons + SELECT.
SUSPEND	Choose this to save the game and return to the **Main Menu** (see pages 7 and 8).

Getting Upgraded

When your protagonist character wins a match or clears a training unit, for example, he or she gains Experience Points and gets upgraded, becoming a stronger player.

How to Get Upgraded

You earn Experience Points through playing matches and training, and when you acquire a certain amount of these points, you get upgraded. You can also earn Experience Points in **Exhibition Mode**, for example, when using your protagonist character and partner from **Power Tour Mode**.

Sharing Out Experience Points

Experience Points are shared between the protagonist and his or her partner. Use Left and Right on the ✚ Control Pad to switch between characters, and use the ✚ Control Pad Up or the A Button to share them out. You can also use the ✚ Control Pad Down to return shared-out Experience Points.

Dash

By holding the B Button down while moving your character in **Power Tour Mode**, you can make the character dash (i.e. move quickly).

Main and Sub Parameters

When you get upgraded, you win points. These points can be shared out between your Main Parameters and Sub Parameters. First, use Up and Down on the ✚ Control Pad to select the Main Parameter you want to raise, and then press the A Button to share out the points, one at a time.

Main Parameters

POWER	Power of serves and shots.
CONTROL	Ability to control whereabouts the ball lands in the court.
SIDE SPIN	Strength of side spin.
SPEED	Character's speed of movement.

Next, select a Sub Parameter. Select SERVE, STROKE, VOLLEY, TOPSPIN, or SLICE, then press the A Button.

Facilities

The Royal Tennis Academy has various facilities. Use them to improve your tennis skills further and further.

The Lodge

This is where your character lives. It's also a place where you can save your data before exiting from the game, or switch between singles and doubles.

The Teaching Courts

If you talk to one of the coaches on the courts, you can get some help as you practise serving, net play and strokes. Make sure you master the basics of tennis.

The Class Courts

The Royal Tennis Academy has courts for three classes: JUNIOR, SENIOR and VARSITY. By talking to the student one rank above you, you can challenge them to a ranking match. If you win, your ranking goes up by one.

The Training Centre

Here you can receive all sorts of training using state-of-the-art machines.

Minigames

When you clear a training session at the Training Centre, or a practice session on the Teaching Court, the MINIGAMES option will appear on the **Main Menu** (see pages 7–8). In this mode, you can play training sessions you have already cleared, and acquire Experience Points or raise your parameters.

Master some Power Shots!

When you reach a certain class, you are allowed to use the **Power Training Mode** at the Training Centre. When you do this training, your Power Shot parameters increase, and when reaching a certain value, you gain the ability to use various Power Shots (see pages 17 and 18).

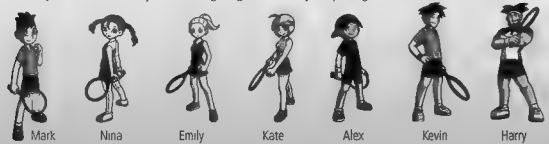
Once you have learned a Power Shot and set it on the **Power Shot Selection Screen** (see page 20), you will be able to use it in future matches.

Characters

These are the coaches and same of the rival players appearing in **Power Tour Mode**. Each character has his or her own signature techniques.

Coaches

The Royal Tennis Academy's coaches give guidance to your protagonist character.



Junior Class

Sasha
Strong on technique, Sasha can be a bit too earnest sometimes.

Chris
Chris' speed is his strength. He sees your protagonist's partner as his rival.

Senior Class

Roy
A strong all-round player, Roy makes no allowances, no matter who he plays against.

Emi
Emi is a speedy type. She's also a snooty young miss, but she plays a mean game of tennis.

Varsity Class

Tori
A technical type of player, Tori is a real sports queen, with a good, healthy physique.

Elroy
Elroy is a good all-rounder. A self-proclaimed "flawless player", he's also captain of the Royal Tennis Academy

Exhibition Mode

In **Exhibition Mode**, you can play any character on any court you like, and if you like, you can bring in your protagonists from **Power Tour Mode**.

Starting Exhibition Mode

This section explains the steps you follow in **Exhibition Mode**.

1 Select a character to play

Using the ✣ Control Pad, select the character you want to use, then press the A Button to confirm. Press the L Button before confirming your selection to switch between left-handedness and right-handedness.

As you advance through **Power Tour Mode** (see pages 20 – 25), more characters become available for selection.

2 Select the match type

Select either SINGLES (one-on-one) or DOUBLES (two-on-two).

3 Select the computer-controlled character

Select the computer-controlled character, and set his or her strength level.
If you are playing doubles, you need to select three computer-controlled characters.

4 Select the combinations

If you are playing doubles, select the team combinations.

5 Select a court

Select the court you want to play on. Each court has different surface, with different characteristics affecting the way the ball bounces and its speed after bouncing.

6 Enter the match settings

Now you can turn Power Shots ON or OFF, and specify how many SETS and GAMES the match will comprise. Use Up and Down on the ✚ Control Pad to select items, and ✚ Control Pad Left and Right to switch between values. When you have finished entering the settings, select START to start the match.

NOTE: By pressing SELECT on this screen, you can change the CONTROL OPTIONS settings (see page 19).

Multiplayer Mode

In **Multiplayer Mode**, you can play against your friends using the Game Boy Advance Game Link cable or the Wireless Adapter.

If you are using the Game Boy Advance Game Link cable

Connect the Game Boy Advance Game Link cable correctly (see pages 30 – 31), and after checking the connection, press the A Button.

If you are using the Wireless Adapter

Set up the Wireless Adapter correctly (see pages 30 – 31), and when the number of Game Boy Advance icons are displayed is the same as the number of participating players, press the A Button.

NOTE: P1 to P4 will be assigned randomly.

Multiplayer Mode Procedure

This section explains the procedure to be followed in **Multiplayer Mode**.

1 Select the combinations

Select the team combinations.

2 Select the characters

Players should now select their own characters, going in order, starting with P1.

If any computer-controlled characters are to be used, these should be selected after that.

3 Select a court

Select the court you want to play on.

4 Enter the match settings

Turn Power Shots ON or OFF, and specify how many SETS and GAMES the match will comprise. When you have finished entering the settings, select START and press the A Button to start the match.

The Match Results Screen

When the match is over, the **Match Results Screen** will appear. Pressing the A Button will return you to the **Main Menu** (see pages 7–8).

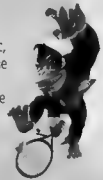
Characters

The cast of characters is the same as in MARIO TENNIS™ for Game Boy™ Color. Each character has learned some highly-individual Power Shots.

Mario
Mario is a good all-round player, exhibiting flawless mastery of any style.

Waluigi
With lanky limbs that aid his robust returns, Waluigi is a defensive type of player.

Peach
Peach is a technical type of player, strong on footwork and control.



Donkey Kong
Particularly brilliant at heroic, powerful shots that make the most of his gigantic frame, Donkey Kong is a power-type player.

Luigi
A good all-rounder, Luigi is strong on control and particularly good at volleying.

Bowser
Playing shots of monstrous speed and power, Bowser is a power-type player.

How to use the Game Boy Advance Game Link cable and the Game Boy Advance Wireless Adapter

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES THE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (Model No.: AGB-005) OR THE GAME BOY ADVANCE WIRELESS ADAPTER (Model No.: AGB-015).

Here's all of the information you need to connect up to four Game Boy Advance systems.

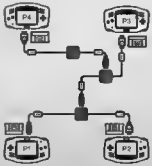
Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: ..... *One per player*
Game Paks: ..... *One per player*
Game Boy Advance Game Link cables: ..... *Two players: One cable*
..... *Three players: Two cables*
..... *Four players: Three cables*
or
Game Boy Advance Wireless Adapters: ..... *One per player*

Linking Instructions

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cable(s) or the wireless adapters to the External Extension Connector (EXT.) of each of the game systems.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *Player 1 will be the player with the small, purple connector of the Game Boy Advance Game Link cable connected to his or her console. When linking up using wireless adapters, the player numers P1 to P4 will be assigned randomly.*



Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for multi-player game.*

Consult the diagrams when connecting the Game Boy Advance Game Link cable(s) or the wireless adapters to Game Boy Advance systems.

Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Wireless Adapters

Do not use the wireless adapter when using the NINTENDO GAMECUBE WaveBird™ Wireless Controller nearby because they can interfere with each other.

NOTE: The ⊠ mark on the screen represents the condition of the wireless adapter transmission during game play.

Strong Signal — Weak Signal

Guidelines for Transmission

For best results, follow these guidelines:

- *Don't use any equipment other than the Game Boy Advance Game Link cables or Game Boy Advance Wireless Adapters.*
- *Don't link more than four Game Boy Advance systems.*
- *Do not hold, carry or shake the Game Boy Advance system by the wireless adapter or the Game Boy Advance Game Link cable.*
- *Remove the wireless adapters when not in use.*
- *Make sure the distance between wireless adapters is within 3 meters (10 feet).*
- *Make sure the wireless adapters are facing each other.*
- *Make sure there are no obstacles between the wireless adapters.*
- *Avoid using the wireless adapter around devices that may cause radio frequency interference since they can interfere with each other.*
- *Make sure the Game Boy Advance Game Link cable(s) or the wireless adapters are fully inserted into the game systems and connected properly.*
- *Don't remove the Game Boy Advance Game Link cable(s) nor unplug/plug in the wireless adapters while playing.*

Notes

[0603/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

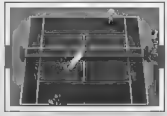
Inhalt

Fesselnde Tennis-Action! 34
Vor dem Spiel 35
Hauptmenü 37
Steuerung 39
Tennismatches 41
Grundlegende Tennisregeln 42
Aufschlag 44
So spielst du den Ball 46
Techniken für Fortgeschrittene 49
Story-Modus 50
Freies Match 55
Versus 57
Charaktere 59
Verwendung des Game Boy Advance Game Link-Kabels und des Drahtlosen Game Boy Advance-Adapters 60

Fesselnde Tennis-Action!

Bei MARIO POWER TENNIS™ kannst du spannende Tennismatches bestreiten und deinen eigenen Spieler immer weiter trainieren. Die Steuerung ist kinderleicht!

Freies Match: Profi-Tennis – schnell und einfach!



Beim **Freien Match** kannst du unkomplizierten Tennisspaß genießen. Drücke einfach den A- und den B-Knopf in verschiedenen Kombinationen, um die verschiedensten Schläge wie etwa Topspins oder Slices auszuführen. Der Spielspaß ist garantiert, egal ob du ein Anfänger oder ein Fortgeschrittener bist.

Story-Modus: Führe deinen Spieler an die Spitze!

Beim **Story-Modus** kannst du Erfahrungspunkte sammeln, indem du Matches spielst und Trainingseinheiten absolvierst. Dein Spieler wird dabei immer stärker. Wenn er seine Konkurrenten herausfordert, kann er immer höhere Ränge und Gruppen erreichen und sich bis an die Spitze des Tennis-Olymps spielen.

HINWEIS: Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, beginnt es automatisch im **Story-Modus**.

Vor dem Spiel

Stecke dein MARIO POWER TENNIS-Spielmodul in deinen Game Boy Advance™ und schalte ihn ein (ON). Drücke START, wenn der **Titelbildschirm** angezeigt wird, um zu beginnen. Lege dann die Einstellungen für deinen Spieler fest.

Ändere die Sprache, die im Spiel verwendet wird, indem du SELECT drückst, während der **Titelbildschirm** zu sehen ist. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine der Sprachen aus, die auf dem **Sprachauswahl-Bildschirm** angezeigt werden. Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um JA auszuwählen, und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

Dein Spieler

Im **Story-Modus** hast du die Wahl zwischen einem Helden und einer Heldin. Wie auch immer du dich entscheidest, in jedem Fall ist dein Charakter gerade erst an der Königlichen Tennis-Akademie angenommen worden.

Max
Max ist ein fleißiger und selbstbewusster Junge. Vom Spielertypus her zeichnet er sich durch besonders kraftvolle Schläge aus.

Tina
Tina ist ein fröhliches, lebhaftes Mädchen mit einem starken Willen. Vom Spielertypus her liegt ihre besondere Stärke in der Schlagtechnik.

Wähle deinen Spieler

Wenn du das erste Mal spielst, musst du zu Anfang deinen Hauptdarsteller bzw. deine Hauptdarstellerin wählen. Nachdem du festgelegt hast, ob dein Charakter männlich oder weiblich und Rechts- oder Linkshänder sein soll, kannst du einen Namen eingeben und die Geschichte beginnt.

Wähle einen Charakter aus

Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um einen Charakter auszuwählen, und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

HINWEIS: Der jeweils andere Charakter erscheint im Spiel als dein Partner beim Doppel.

Rechts- oder Linkshänder?

Lege fest, ob dein Charakter Rechts- oder Linkshänder ist, und wähle den Schwierigkeitsgrad für den **Story-Modus**.

Gib einen Namen ein

Du kannst den Namen deines Charakter ändern. Verwende das Steuerkreuz um einen Buchstaben auszuwählen, und drücke den A-Knopf zur Eingabe. Wähle ENDE aus und drücke den A-Knopf, wenn du fertig bist.

Hauptmenü

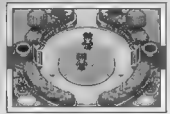
Wenn du einen Spielstand gespeichert hast, gelangst du vom **Titelbildschirm** zum **Hauptmenü**, wo du einen Spielmodus auswählen oder Einstellungen verändern kannst

Hauptmenü

Verwende das Steuerkreuz, um einen Menüpunkt auszuwählen, und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

Story-Modus (siehe Seite 50)

Ein Einspieler-Modus, bei dem du deinen Charakter bei seinen Erlebnissen an der Königlichen Tennis-Akademie anleitest und ihn gegen verschiedene Konkurrenten antreten lässt.



Freies Match (siehe Seite 55)

Ein Einspieler-Modus, bei dem du mit einem Charakter deiner Wahl Matches gegen den Computer spielen kannst.

Versus (siehe Seite 57)

Ein Modus für zwei bis vier Spieler, bei dem du mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link™-Kabels oder des Drahtlosen Game Boy Advance-Adapters gegen deine Freunde antreten kannst.

Statistik

Hier kannst du die SPIELERDATEN, das RANKING und andere Informationen über deine Charaktere nachschlagen. Wähle die Speicherdaten aus, die du dir ansehen möchtest, und wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes zwischen den verschiedenen Menüpunkten aus.

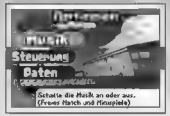
Optionen

Hier kannst du die Musik- und Steuerungs-Einstellungen verändern und Daten löschen.

OPTIONEN

MUSIK	Schalte die Musik im Spiel AN oder AUS.
STEUERUNG	Nimm die Einstellungen für die STEUERUNG vor (siehe Seite 49).
DATEN	Lösche gespeicherte Spieldaten.

HINWEIS: Vorsicht beim Löschen von Speicherdaten! Gelöschte Daten sind für immer verloren!



Lexikon

Auf diesem Bildschirm kannst du Tennis-Fachbegriffe nachsehen. Wähle einen Begriff mit Hilfe des Steuerkreuzes und drücke den A-Knopf, um die Erklärung einzublenden.

Steuerung

Dies ist eine Erläuterung der wichtigsten Steuerbefehle. Auf den Seiten 44 – 49 wird erklärt, wie du diverse Schlagtechniken ausführen kannst.

HINWEIS: Drücke gleichzeitig den A-Knopf, B Knopf, START und SELECT, um das Spiel neu zu starten und zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.

HINWEIS: Ziehe die entsprechende Bedienungsanleitung zu Rate, wenn du einen Nintendo DS™, Game Boy Advance SP™ oder Game Boy Player™ verwendest.

Steuerbefehle für den Menübildschirm und im Story-Modus

START

- **Pausenmenu** anzeigen (siehe Seite 42, 51)

Steuerkreuz

- Charakter bewegen
- Menupunkt auswählen

A-Knopf

- Auswahl bestätigen
- Jemanden ansprechen (im **Story-Modus**)

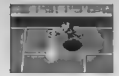
B-Knopf

- Rennen (im **Story-Modus**) (siehe Seite 52)
- Auswahl rückgängig machen
- Zum vorherigen Bildschirm zurückkehren

Steuerbefehle während eines Matches

L-Taste

- Aufladung abbrechen (siehe Seite 47)
- L-Taste + A-Knopf oder L-Taste + B-Knopf: Hechten (siehe Seite 48)



Steuerkreuz

- Richtung des Schlages bestimmen (siehe Seite 44, 46)
- Charakter bewegen

R-Taste

- (Gedrückt halten) PB-Meter anzeigen (siehe Seite 41)

Wenn die Steuerung auf NORMAL oder SCHWIERIG eingestellt ist (siehe Seite 49):

- R-Taste + A-Knopf: Offensiver Powerball
- R-Taste + B-Knopf: Defensiver Powerball

HINWEIS: Die Kombination R-Taste + B-Knopf ergibt einen defensiven Powerball, unabhängig davon, wie weit der Ball entfernt ist.

START

- **Pausenmenü** anzeigen (siehe Seite 42)

B-Knopf

- Slice (siehe Seite 46)
- B ▶ B. Kraftvoller Slice
- B ▶ A: Stoppball

A- + B-Knopf (gleichzeitig)

- Gerader Ball
- Schmetterball (siehe Seite 47)
- Gerader Aufschlag (siehe Seite 45)

A-Knopf

- Topspin (siehe Seite 46)
- A ▶ A. Kraftvoller Topspin
- A ▶ B: Lob

Daten speichern

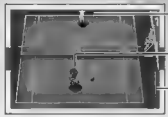
In diesem Spiel kannst du bis zu drei verschiedene **Story-Modus**-Spielstände abspeichern (siehe Seite 50–55). Du kannst im **Pausenmenü** (siehe Seite 42 und 51) oder an Orten wie dem Clubhaus speichern. Außerdem wird in bestimmten Situationen automatisch gespeichert, etwa wenn du Erfahrungspunkte erhältst.

Tennismatches

In diesem Abschnitt werden die Bildschirme erklärt, die während und kurz nach einem Match zu sehen sind. Eine Erklärung des Spielfeldes, auf dem das Tennismatch ausgeführt wird, findest du auf Seite 43.

Der Match-Bildschirm

Dieser Bildschirm wird angezeigt, sobald ein Match begonnen hat. Mit jedem Seitenwechsel tauschen dein Charakter und der deines Gegners die Seiten auf dem Bildschirm.



Aufschlag-Bildschirm

HINWEIS: Wenn die Steuerung (siehe Seite 49) auf EINFACH gestellt ist, wird das PB-Meter (Powerball-Meter) dauerhaft angezeigt. Bei der Einstellung NORMAL oder SCHWIERIG wird das PB-Meter nur dann angezeigt, wenn du während eines Ballwechsels die R-Taste gedruckt hältst.

Der Match-Ergebnisse-Bildschirm

Am Ende eines jeden Matches wird der **Match-Ergebnisse-Bildschirm** angezeigt.

Anzahl der Spiele, die dein Gegner gewonnen hat

Anzahl der Sätze, die du gewonnen hast

Anzahl der Spiele, die du gewonnen hast

Anzahl der Sätze, die dein Gegner gewonnen hat

Anzahl der geschlagenen Asse und Winner

Das Pausenmenü während eines Matches

Wenn du START drückst, während der **Aufschlag-Bildschirm** angezeigt wird, erscheint das **Pausenmenü**.

PAUSE

REGELN	Sieh dir die Spielregeln an.
BEDIENUNG	Sieh dir die Belegung der Knöpfe und Tasten an.
KAMERA	Stelle die Kameraperspektive ein.
STEUERUNG	Stelle die Steuerung ein (siehe Seite 49).
UNTERBR.	Kehre zum **Hauptmenü** zurück. Hier kannst du deinen Spielstand speichern (siehe Seite 40).

Grundlegende Tennisregeln

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Tennisregeln erläutert. Wenn du diese Regeln lernst, bevor du zu spielen beginnst, machen die Matches viel mehr Spaß.

Zählweise

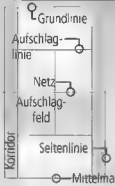
Beim Tennis werden Punkte, Spiele und Sätze gezählt. Vier Punkte ergeben ein Spiel und zwei oder sechs Spiele ergeben einen Satz. Wenn du als Erster vier Punkte erzielst, gewinnst du das Spiel, und wenn du zwei bzw. sechs Spiele gewinnst (mit zwei Spielen Vorsprung), dann gewinnst du den Satz. In einem Match mit drei Sätzen gewinnt derjenige Spieler, der zwei Satze für sich entscheiden kann.

HINWEIS: Die Anzahl der Satze und Spiele kann auf dem **Match-Einstellungen-Bildschirm** verändert werden (siehe Seite 56 und 58).

Ansage des Spielstands

Der Spielstand wird beim Tennis wie folgt angesagt. Bei null Punkten heißt es „Null", bei einem Punkt „15", bei zwei Punkten „30" und bei drei Punkten „40". Wenn beide Spieler drei Punkte erzielt haben und das Spiel bei 40:40 steht, nennt man das EINSTAND. Der nachste Spieler, der einen Punkt erzielt, kommt dem Spielgewinn ein Stuck näher und ist deshalb im VORTEIL. Der erste Spieler, dem es nach dem Einstand gelingt, zwei Punkte in Folge zu machen, gewinnt das Spiel.

Das Spielfeld



Je nachdem, ob du ein Einzel oder ein Doppel spielst, ist das Spielfeld unterschiedlich groß. Während beim Doppel das ganze Spielfeld genutzt wird, bleiben beim Einzel die dunkel eingefärbten Streifen an beiden Seiten („Korridore" genannt) ungenutzt.

Kommt ein Ball in einem Bereich des Spielfelds auf, der nicht genutzt wird, ist er AUS und der Gegner gewinnt den Punkt.

Aufschlag

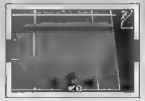
Zu Beginn jedes Ballwechsels wirft der Aufschläger den Ball hoch und versucht ihn in das Aufschlagfeld der gegnerischen Spielfeldhälfte zu schlagen.

Wie man aufschlägt

Der Aufschlag erfolgt in drei Schritten.

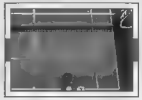
1 Wähle den Punkt, von dem aus du aufschlagen willst

Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um deinen Charakter zu dem Punkt zu bewegen, von dem aus er aufschlagen soll.



2 Wirf den Ball hoch

Drücke den A- oder B-Knopf, um den Ball in die Luft zu werfen.



3 Schlage den Ball!

Drücke entweder den A- oder B-Knopf (oder beide gleichzeitig), während der Ball in der Luft ist, um aufzuschlagen. Du kannst die Richtung, in die der Ball fliegt, beeinflussen, indem du das Steuerkreuz nach rechts oder links drückst.

Aufschlag-Varianten

Es gibt drei Varianten des Aufschlags, die du einsetzen kannst, indem du unterschiedliche Knopf-Kombinationen druckst. Verwende diejenige Schlagtechnik, die für die jeweilige Situation am besten ist!

A-Knopf

Topspin-Aufschlag

Diese Aufschlag-Variante hat eine hohe Flugbahn und springt hoch ab.

B-Knopf

Slice-Aufschlag

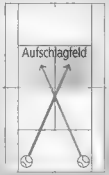
Diese Aufschlag-Variante hat eine niedrige Flugbahn und springt nicht sehr hoch ab.

A- + B-Knopf

Gerader Aufschlag

Diese Variante ist die schnellste von allen.

Das Aufschlagfeld



Beim Aufschlag musst du versuchen, den Ball diagonal in das Aufschlagfeld auf der gegnerischen Seite zu spielen. Wenn dir das auch beim zweiten Versuch nicht gelingt, ist das ein DOPPELFEHLER und der Gegner gewinnt den Punkt.

HINWEIS: Wenn der Ball das Netz berührt, aber trotzdem im Aufschlagfeld deines Gegners landet, gibt es WIEDERHOLUNG und du darfst erneut aufschlagen.

So spielst du den Ball

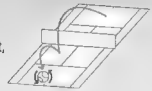
Durch Drücken des A- und B-Knopfes in verschiedenen Kombinationen kannst du eine Vielzahl unterschiedlicher Schläge ausführen und dem Ball somit unterschiedliche Flugbahnen und Geschwindigkeiten verleihen.

Flugrichtung des Balls vorgeben

Wenn du beim Schlagen des Balls das Steuerkreuz nach rechts oder links drückst, kannst du die Flugrichtung des Balls verändern.

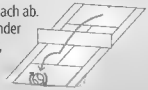
Topspin

Der Ball fliegt schnell, hat eine hohe Flugbahn und springt hoch ab. Wenn du einen Topspin spielst, indem du den A-Knopf zweimal hintereinander drückst, wird die Flugbahn des Balls orange eingefärbt, als Zeichen dafür, dass der Ball kraftvoller gespielt wurde.



Slice

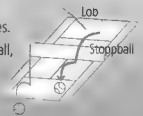
Der Ball fliegt relativ langsam, hat eine niedrige Flugbahn und springt flach ab. Wenn du einen Slice spielst, indem du den B-Knopf zweimal hintereinander druckst, wird die Flugbahn des Balls blau eingefärbt, als Zeichen dafür, dass der Ball kraftvoller gespielt wurde.



Lob und Stoppball

Drückst du nacheinander den A- und den B-Knopf, spielst du einen Lob, d.h. der Ball fliegt in hohem Bogen in den hinteren Bereich des Spielfeldes.

Drückst du zuerst den B- und dann den A-Knopf, spielst du einen Stoppball, d.h. der Ball fliegt sehr flach und landet kurz hinter dem Netz.

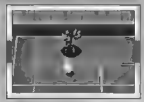


Aufladung

Frühzeitig A oder B drücken

Wenn du die Knopfe fruhzeitig druckst, bevor der Ball in deiner Nahe ist, sammelst du Energie an, die zu einem kraftvolleren und präziseren Schlag führen.

Allerdings sind deine Bewegungen während der Aufladungsphase verlangsamt. Drücke die L-Taste, um die Aufladung abzubrechen.



Volley

Wenn du einen Ball zurückschlägst, bevor er aufgekommen ist, nennt man das einen Volley. Einen Aufschlag per Volley anzunehmen verstößt allerdings gegen die Regeln und führt zum Punktverlust.

Schmetterball

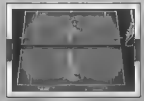
A + B

Wenn ein Ball mit hoher Flugbahn auf dich zukommt, erscheint ein Schmetterpunkt auf dem Spielfeld. Drücke gleichzeitig den A- und B-Knopf, während du auf dem Schmetterpunkt stehst, um einen kraftvollen Schmetterball zu spielen.

Powerball

R + A oder B

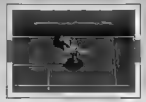
Wenn du dir einen längeren Ballwechsel mit deinem Gegner lieferst, füllt sich das PB-Meter (siehe Seite 41), bis die Charaktere schließlich von einem leuchtenden Ring umgeben sind. Wenn du in dieser Situation den A- oder B-Knopf drückst, während du die R-Taste gedrückt hältst, kannst du verschiedene Powerbälle spielen.



HINWEIS: Ist die Steuerung (siehe Seite 49) auf EINFACH gestellt, kannst du Powerbälle spielen, indem du einfach den A- oder B-Knopf drückst, wenn das PB-Meter voll ist.

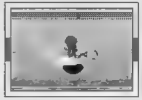
Offensiver Powerball (R) + (A)

Wenn du beim Schlagen in der Nähe des Balls bist, kannst du einen offensiven Powerball wie etwa den Kurvenschlag spielen.



Defensiver Powerball (R) + (B)

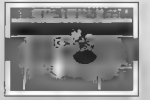
Wenn sich der Ball außerhalb deiner Reichweite befindet, kannst du einen defensiven Powerball einsetzen, um Bälle zurückzuspielen, die normalerweise unerreichbar wären.



Hechten (L) + (A) oder (B)

Wenn sich der Ball etwas außerhalb deiner Reichweite befindet, kannst du nach dem Ball hechten und ihn zurückschlagen, indem du den A- oder B-Knopf drückst, während du die L-Taste gedrückt hältst.

HINWEIS: Ist die Steuerung (siehe Seite 49) auf EINFACH oder NORMAL gestellt, hechtet dein Charakter automatisch nach dem Ball, wenn dies erforderlich ist.



Techniken für Fortgeschrittene

Wenn du die grundlegenden Steuerbefehle beherrschst, kannst du dich an die Techniken für Fortgeschrittene heranwagen, wie etwa die Änderung der Steuerungs-Einstellungen oder das Schlagen mit SUPER! Timing.

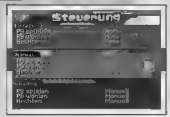
Änderung der Steuerungs-Einstellungen

Drucke das Steuerkreuz nach oben oder unten, wenn der **Steuerungsbildschirm** angezeigt wird, um die Steuerung für die Powerbälle (siehe Seite 47 und 48) und das Hechten (siehe Seite 48) auf AUTO oder MANUELL zu stellen.

Steuerungs-Einstellungen: EINFACH, NORMAL und SCHWIERIG

EINFACH	Offensiver PB	A*
	Defensiver PB	B
	Hechten	A oder B
NORMAL	Offensiver PB	R + A*
	Defensiver PB	R + B
	Hechten	A oder B
SCHWIERIG	Offensiver PB	R + A
	Defensiver PB	R + B
	Hechten	L + A oder L + B

PB = Powerball



* Der defensive Powerball wird automatisch eingesetzt, wenn sich der Ball außer Reichweite befindet.

Wie du den Ball kraftvoll spielst

Wenn du den Ball genau in der richtigen Höhe triffst (zwischen Hüfte und Brust), wird dein Schlag kraftvoller. Beim Aufschlag gilt es, den Ball zu treffen, wenn er nach dem Wurf den höchsten Punkt in der Luft erreicht hat. Dann erscheint das Wort SUPER! auf dem Bildschirm und der Ball fliegt schneller als gewöhnlich.

Provozieren

Druckst du den A- oder B-Knopf, bevor dein Gegner aufschlagt oder den Ball spielt, provoziert dein Charakter seinen Gegenspieler. Ist diese Geste rechtzeitig abgeschlossen, bevor der Ball bei deinem Charakter ankommt, nimmt das PB-Meter des Gegenspielers ab.

Story-Modus

Beim **Story-Modus** schlüpfst du in die Haut eines Schülers, der an der Königlichen Tennis-Akademie lernt. Du spielst Matches gegen deine Konkurrenten und versuchst, der ultimative Tennisspieler zu werden.

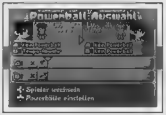
Der Datenauswahl-Bildschirm

Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um einen Speicherplatz auszuwählen. Wählst du einen leeren Speicherplatz, kannst du ein Spiel mit einem neuen Hauptdarsteller anfangen.

Drücke die L-Taste, um die Powerbälle der Hauptdarsteller des ausgewählten Speicherplatzes einzustellen.

Die Powerball-Auswahl

Wähle zwischen den Powerbällen, die du bereits erlernt hast.



1. Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um zwischen den Charakteren zu wechseln.
2. Bewege den Cursor auf den Powerball, den du einstellen möchtest. Bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Du kannst je einen offensiven und defensiven Powerball einstellen.
3. Drücke den A-Knopf, um die Änderungen, die du vorgenommen hast, zu übernehmen.

Einzel und Doppel

Dein Charakter kann entweder beim Einzel antreten oder gemeinsam mit seinem Partner beim Doppel. Du kannst EINZEL oder DOPPEL auswählen, während du im Clubhaus (siehe Seite 53) mit deinem Tennispartner sprichst.

Das Pausenmenü im Story-Modus

Drückst du START, während dein Charakter nicht gerade ein Match spielt oder mit jemandem spricht, wird das **Pausenmenü** des **Story-Modus** angezeigt.

PAUSENMENÜ

POWERBÄLLE	Stelle die Powerbälle ein.
STATISTIK	Sieh dir die Parameter deiner Charaktere und Daten über den bisherigen Spielverlauf an.
OPTIONEN	Verändere die Einstellungen in Bezug auf TEXTTEMPO und MUSIK.
LEXIKON	Schlage Tennisbegriffe im LEXIKON nach (siehe Seite 38).
STANDBY	Aktiviere den **Standby-Modus**, um die Batterien zu schonen. Der LC-Bildschirm wird dabei abgeschaltet. Drücke gleichzeitig L-Taste, R-Taste und SELECT, um zum Spiel zurückzukehren.
UNTERBR.	Speichere das Spiel und kehre zum **Hauptmenü** (siehe Seite 37 und 38) zurück.

Verbessere die Fähigkeiten deiner Charaktere

Jedes Mal, wenn dein Charakter beispielsweise ein Match gewinnt oder eine Trainingseinheit erfolgreich beendet, sammelt er Erfahrungspunkte. Hat er genügend Erfahrungspunkte gesammelt, erhält er einen LEVEL-UP, d.h. er wird ein besserer Tennisspieler.

So funktioniert der Level-Up

Du sammelst Erfahrungspunkte, indem du Matches spielst und am Training teilnimmst. Wenn du eine bestimmte Zahl dieser Punkte erreicht hast, erhältst du einen Level-Up. Du kannst unter anderem auch im **Freien Match** Erfahrungspunkte verdienen, wenn du mit deinem Charakter aus dem **Story-Modus** oder seinem Partner bzw. seiner Partnerin gegen andere Spieler antrittst.

Verteile die Erfahrungspunkte

Du kannst die Erfahrungspunkte zwischen deinem Charakter und dessen Partner bzw. Partnerin aufteilen. Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um einen der beiden Charaktere auszuwählen, und drücke das Steuerkreuz nach oben oder den A-Knopf, um Erfahrungspunkte zuzuweisen. Wenn du das Steuerkreuz nach unten drückst, kannst du bereits zugewiesene Erfahrungspunkte wieder einziehen.

Rennen

Wenn du im **Story-Modus** den B-Knopf gedrückt hältst, während du deinen Charakter bewegst, rennt dieser.

Haupt- und Nebenparameter

Beim Level-Up erhältst du Punkte. Mit jedem Punkt kannst du ein Haupt- und einen Nebenparameter anheben. Drücke zunächst das Steuerkreuz nach oben oder unten, um den Hauptparameter auszuwählen, den du anheben möchtest. Drücke dann den A-Knopf, um die Level-Up-Punkte nacheinander zuzuweisen.

HAUPTPARAMETER

KRAFT	Kraft, mit der du den Ball spielst.
KONTROLLE	Fähigkeit, den Ball präzise an eine bestimmte Stelle des Spielfeldes zu spielen.
SPIN	Stärke des seitlichen Dralls, den der Ball erhält.
TEMPO	Schnelligkeit der Bewegungen des Charakters.

Als Nachstes kannst du einen Nebenparameter auswählen. Wähle AUFSCHLAG, GRUNDSCHLAG, VOLLEY, TOPSPIN oder SLICE und drücke dann den A-Knopf.

Einrichtungen der Tennis-Akademie

Die Königliche Tennis Akademie verfügt über verschiedene Einrichtungen, die du nutzen kannst, um deine Tenniskünste immer weiter zu verbessern.

Das Clubhaus

Hier ist dein Charakter untergebracht. An diesem Ort kannst du den Spielstand abspeichern, bevor du das Spiel beendest, oder auch zwischen Einzel und Doppel umschalten.

Die Trainingsplätze

Wenn du einen der Trainer auf diesen Plätzen ansprichst, hilft er dir dabei, deinen Aufschlag, das Spiel am Netz oder die Grundschläge zu üben. Diese Grundlagen des Tennisspiels solltest du auf jeden Fall meistern.

Plätze der verschiedenen Gruppen

An der Königliche Tennis-Akademie gibt es drei Gruppen, die jeweils ihre eigenen Plätze haben: die C-GRUPPE, die B-GRUPPE und die A-GRUPPE. Sprich einen Spieler an, der einen Rang höher eingestuft ist als du, um ihn zu einem Ranking-Match herauszufordern. Gewinnst du dieses Match, steigst du um einen Rang auf.

Das Trainingszentrum

Hier kannst du an hochmodernen Maschinen verschiedene Trainingsprogramme absolvieren.

Minispiele

Wenn du eine der Trainingseinheiten im Trainingszentrum oder eine der Trainerstunden auf den Trainingsplätzen erfolgreich abgeschlossen hast, ist im **Hauptmenü** (siehe Seite 37 und 38) die Menuoption MINISPIELE verfugbar. In diesem Spielmodus kannst du Trainingseinheiten wiederholen, die du bereits absolviert hast, und so weitere Erfahrungspunkte sammeln, um deine Parameter anzuheben

Meistere Powerbälle!

Wenn du in eine bestimmte Gruppe aufgestiegen bist, erhältst du Zugang zum **Powerball-Training** im Trainingszentrum. Bei diesem Training kannst du deine Powerball-Parameter verbessern. Wenn du einen bestimmten Wert erreicht hast, erlernst du verschiedene Powerbälle (siehe Seite 47 und 48), die dir dann zur Verfügung stehen.

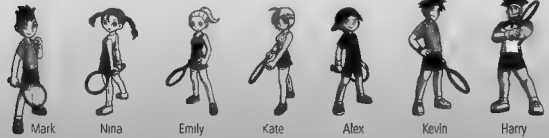
Wenn du einen Powerball erlernt und ihn in der **Powerball-Auswahl** (siehe Seite 50) eingestellt hast, steht er dir in den nachfolgenden Matches zur Verfügung.

Charaktere

Hier sind die Trainer und einige deiner Konkurrenten, die dir im **Story-Modus** begegnen werden. Jeder Charakter zeichnet sich durch bestimmte technische Stärken aus.

Trainer

Die Trainer der Königlichen Tennis-Akademie leiten deinen Charakter in den Trainingsstunden an.



C-Gruppe

Sasha
Ihre Stärke ist die Technik. Manchmal ist sie ein wenig zu verbissen.

Chris
Chris' Schnelligkeit ist seine größte Stärke. Er betrachtet den Partner deines Charakters als seinen Rivalen

B-Gruppe

Ron
Ron ist ein Allrounder, der keine Nachsicht zeigt, egal gegen wen er spielt.

Gabi
Gabi ist flink. Außerdem ist sie ein wenig schnöselig, aber ihr Tennisspiel ist nicht zu verachten.

A-Gruppe

Tory
Tory ist eine Technikerin und darüber hinaus ein echtes Sport-Ass mit hervorragender Konstitution.

Axel
Axel ist ein starker Allrounder, der sich selbst als „vollkommenen" Spieler bezeichnet. Er ist der Kapitän der Königlichen Tennis-Akademie.

Freies Match

Beim **Freien Match** kannst du frei zwischen den verfügbaren Charakteren und Tennisplätzen auswählen. Du kannst auch mit deinen Charakteren aus dem **Story-Modus** antreten.

Starte ein Freies Match

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie du ein **Freies Match** startest.

1 Wähle einen Charakter aus

Verwende das Steuerkreuz, um den Charakter auszuwählen, mit dem du antreten willst, und drücke dann den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Drücke die L-Taste, bevor du deine Auswahl bestätigst, um zwischen Rechts- und Linkshänder umzuschalten.

Je weiter du im **Story-Modus** (siehe Seite 50 – 55) voranschreitest, desto mehr Charaktere stehen dir zur Auswahl.

2 Einzel oder Doppel

Du hast die Auswahl zwischen EINZEL (einer gegen einen) und DOPPEL (zwei gegen zwei).

3 Wähle den Charakter, der vom Computer gesteuert wird

Wähle den Charakter aus, der vom Computer gesteuert wird, und lege dessen Spielstärke fest. Wenn du ein Doppel spielst, musst du drei Computer-Charaktere auswählen.

4 Lege die Teams fest

Beim Doppel musst du außerdem festlegen, welche Charaktere als Team zusammenspielen.

5 Wähle einen Tennisplatz

Wähle aus, auf welchem Tennisplatz das Match ausgetragen werden soll. Je nach Platz hat die Platzoberfläche eine andere Beschaffenheit, die sich auf das Sprungverhalten und das Tempo des Balls nach dem Absprung auswirkt.

6 Triff die Einstellungen für das Match

Jetzt kannst du die Powerbälle auf AN oder AUS stellen und festlegen, wie viele SÄTZE und SPIELE das Match umfassen soll. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um einen Menüpunkt auszuwählen, und nach links oder rechts, um bestimmte Werte einzustellen. Wähle START aus, wenn du fertig bist, um das Match zu starten.

HINWEIS: Wenn du SELECT drückst, während dieser Bildschirm angezeigt wird, kannst du die STEUERUNG (siehe Seite 49) einstellen.

Versus

Beim **Versus-Modus** kannst du mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link-Kabels oder des Drahtlosen GBA-Adapters gegen deine Freunde spielen.

Beim Einsatz des Game Boy Advance Game Link-Kabels

Verbinde die Game Boy Advance-Systeme über ein oder mehrere Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander (siehe Seite 60 und 61) und drücke den A-Knopf.

Beim Einsatz des Drahtlosen GBA-Adapters

Stecke jeweils einen Drahtlosen Game Boy Advance-Adapter in die beteiligten Game Boy Advance-Systeme (Seite 60 und 61) und warte, bis so viele Game Boy Advance-Symbole angezeigt werden, wie es Spieler gibt. Drücke dann den A-Knopf.

HINWEIS: Die Spielernummern S1 bis S4 werden nach dem Zufallsprinzip vergeben.

Starte den Versus-Modus

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie du den **Versus-Modus** startest, bei dem mehrere Spieler gegeneinander antreten können.

1 Lege die Teams fest

Lege fest, welche Spieler als Team zusammenspielen.

2 Wähle die Charaktere

Die Spieler wahlen nacheinander ihre Charaktere, angefangen bei S1.

Charaktere, die vom Computer gesteuert werden sollen, werden danach ausgewählt.

3 Wähle einen Tennisplatz

Wähle aus, auf welchem Tennisplatz das Match ausgetragen werden soll.

4 Triff die Einstellungen für das Match

Du kannst die Powerbälle auf AN oder AUS stellen und festlegen, wie viele SÄTZE und SPIELE das Match umfassen soll.
Wähle START aus, wenn du fertig bist, um das Match zu starten.

Der Match-Ergebnisse-Bildschirm

Am Ende des Matches wird der **Match-Ergebnisse-Bildschirm** angezeigt. Drücke den A-Knopf, um zum **Hauptmenü** (siehe Seite 37 und 38) zurückzukehren.

Charaktere

Diese Charaktere sind auch schon bei MARIO TENNIS™ für den Game Boy™ Color aufgetaucht. Jeder dieser Charaktere hat inzwischen zwei höchst individuelle Powerbälle erlernt.

Mario

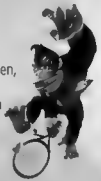
Mario ist ein starker Allrounder, der alle Spielvarianten tadellos beherrscht.

Waluigi

Seine Schlaksigkeit verhilft ihm dazu, fast jeden Ball zu erreichen. Waluigis Stärke ist daher das defensive Spiel.

Peach

Peach ist eine Technikerin, die sich durch ihre Beinarbeit und Ballkontrolle auszeichnet.



Donkey Kong (DK)

Mit seinem gigantischen Korperbau hebt sich Donkey Kong durch seine heldenhaften, kraftvollen Schläge ab. Er ist ein Spieler, der hauptsächlich auf Kraft baut.

Luigi

Luigi ist ein starker Allrounder, der besonders durch seine Ballkontrolle und sein Volley-Spiel hervorsticht.

Bowser

Bowser baut ebenfalls hauptsächlich auf Kraft. Die Schnelligkeit und Kraft seiner Bälle erreichen monströse Dimensionen.

Verwendung des Game Boy Advance Game Link-Kabels und des Drahtlosen Game Boy Advance-Adapters

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL (MODEL NO.: AGB-005) ODER EIN DRAHTLOSER GAME BOY ADVANCE-ADAPTER (MODEL NO.: AGB-015) BENÖTIGT WIRD.

Hier findest du alle Informationen, die du benötigst, um bis zu vier Game Boy Advance-Systeme miteinander zu verbinden.

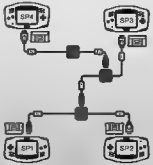
Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme:	*1 pro Spieler*
Spielmodule:	*1 Modul pro Spieler*
Game Boy Advance Game Link-Kabel:	*2 Spieler – 1 Kabel*
	3 Spieler – 2 Kabel
	4 Spieler – 3 Kabel
oder	
Drahtlose Game Boy Advance-Adapter:	*1 pro Spieler*

Erforderliche Schritte

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte.*
2. *Verbinde die Game Boy Advance Game Link-Kabel oder die Drahtlosen Game Boy Advance-Adapter mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme. Game Boy Advance Game Link-Kabel müssen zunächst miteinander verbunden werden, bevor sie mit den Game Boy Advance-Systemen verbunden werden.*

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme verbunden werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der Spieler, an dessen Game Boy Advance der kleine, lilafarbene Stecker angeschlossen ist, ist Spieler 1. Bei der Verwendung von Drahtlosen Game Boy Advance-Adaptern werden die Spielernummern nach dem Zufallsprinzip vergeben.*



Game Boy Advance-Systeme und Game Boy Advance Game Link-Kabel

3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Mehrspieler-Modus*

Auf den abgebildeten Schemata kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme mit Hilfe der Game Boy Advance Game Link-Kabel oder der Drahtlosen Game Boy Advance-Adapter miteinander verbunden werden.

Game Boy Advance-Systeme und Drahtlose Game Boy Advance-Adapter

Verwende den Drahtlosen Adapter nicht, wenn du den Drahtlosen Controller NINTENDO GAMECUBE WaveBird™ in der Nähe verwendest, da sie sich gegenseitig beeinträchtigen können.

HINWEIS: Das -Symbol auf dem Bildschirm zeigt während des Spiels die Signalstärke bei der Datenübertragung mit Hilfe der Drahtlosen Adapter an.

Starkes Signal — Schwaches Signal

Richtlinien für die Datenübertragung

Befolge diese Richtlinien, um optimale Resultate zu erzielen:

- *Verwende ausschließlich originale Game Boy Advance Game Link-Kabel oder Drahtlose Game Boy Advance-Adapter.*
- *Verbinde nicht mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander.*
- *Halte, trage oder schüttle das Game Boy Advance-System nicht am Drahtlosen Adapter oder am Game Boy Advance Game Link-Kabel.*
- *Entferne den Drahtlosen Adapter, wenn er nicht verwendet wird.*
- *Vergewissere dich, dass sich alle Drahtlosen Adapter in einem Abstand von maximal drei Metern zueinander befinden.*
- *Vergewissere dich, dass alle Drahtlosen Adapter einander zugewandt sind.*
- *Vergewissere dich, dass sich keine größeren Gegenstände zwischen den Drahtlosen Adaptern befinden.*
- *Vermeide die Verwendung des Drahtlosen Adapters in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, da sie sich gegenseitig beeinträchtigen können.*
- *Vergewissere dich, dass die Game Boy Advance Game Link-Kabel oder die Drahtlosen Adapter vollständig eingesteckt sind. Die Game Boy Advance Game Link-Kabel müssen korrekt miteinander verbunden sein.*
- *Entferne die Game Boy Advance Game Link-Kabel oder die Drahtlosen Adapter nicht während des Spiels.*

Notizen

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

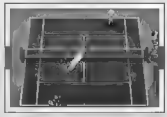
Sommaire

Des matchs de tennis palpitants ! 64
Avant de commencer 65
Menu principal 67
Commandes 69
Jouer un match 71
Règles de base du tennis 72
Le service 74
Frapper la balle 76
Techniques avancées 79
Mode Scénario 80
Mode Exhibition 85
Mode Multijoueur 87
Personnages 89
Comment utiliser les câbles Game Boy Advance Game Link et les adaptateurs sans fil Game Boy Advance. 90

Des matchs de tennis palpitants !

Dans MARIO POWER TENNIS™, vous pouvez entraîner votre personnage et jouer très sérieusement tout en utilisant des commandes très simples.

Mode Exhibition : du vrai tennis, mais facile et rapide !



En **mode Exhibition**, lancez-vous rapidement et facilement dans des matchs où vous n'aurez besoin que des boutons A et B. En combinant ces boutons, vous pouvez frapper la balle de toutes les manières possibles au tennis : lift, coupé, etc. Que vous soyez débutant ou expert, vous y trouverez votre compte !

Mode Scénario : entraînez votre futur champion !

En **mode Scénario**, vous gagnez des points d'expérience en jouant des matchs ou en vous entraînant pour faire progresser votre personnage. Défiez vos rivaux et gravissez les rangs dans chacune des classes jusqu'au sommet !

NOTE : lorsque vous jouez pour la première fois, vous commencerez automatiquement en **mode Scénario**.

Avant de commencer

Insérez la cartouche de jeu MARIO POWER TENNIS dans votre Game Boy Advance™ et allumez la console. A l'**écran titre**, appuyez sur START pour démarrer la partie et commencez par choisir les paramètres pour votre personnage principal.

Vous pouvez changer la langue utilisée dans le jeu en appuyant sur SELECT à l'**écran titre**. Utilisez la manette ✚ pour choisir l'une des langues proposées à l'**écran de sélection de la langue.** Appuyez sur ◀ ou ▶ de la manette ✚ pour choisir OUI et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A.

Personnages principaux

En **mode Scénario**, vous avez le choix entre un héros et une héroïne. Dans les deux cas, votre personnage vient d'entrer à l'Académie Royale du Tennis lorsque le jeu débute.

Max
Max est un garçon tenace et très motivé C'est un joueur de type puissant.

Tina
Enjouée et très vive, Tina possède une volonté inflexible. C'est une joueuse de type technique.

Choisissez votre personnage

Lorsque vous jouez à ce jeu pour la première fois, vous devez commencer par choisir votre personnage principal. Après avoir sélectionné son sexe, s'il est droitier ou gaucher et son nom, l'histoire peut commencer.

Choisissez un personnage

Utilisez ◀ ou ▶ de la manette ✚ pour choisir un personnage et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.

NOTE : l'autre personnage sera votre partenaire de double dans le **mode Scénario**.

Choisissez si votre personnage est droitier ou gaucher

Sélectionnez la main avec laquelle votre personnage tient sa raquette, ainsi que le niveau de difficulté des matchs en **mode Scénario**.

Entrez un nom

Vous pouvez également changer le nom de votre personnage. Utilisez la manette ✚ pour choisir une lettre et le bouton A pour confirmer, puis choisissez FIN lorsque vous avez terminé.

Menu principal

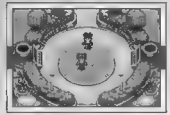
Si vous continuez une partie sauvegardée, vous pouvez accéder au **menu principal** depuis l'**écran titre** et choisir un mode ou effectuer des réglages.

Menu principal

Utilisez la manette ✚ pour faire un choix et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Mode Scénario (voir p. 80)

Mode pour un seul joueur dans lequel vous faites évoluer votre personnage en jouant contre vos rivaux de l'Académie Royale du Tennis.



Mode Exhibition (voir p. 85)

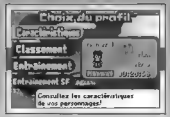
Mode pour un seul joueur dans lequel vous affrontez la console avec les personnages de votre choix.

Mode Multijoueur (voir p. 87)

Mode pour deux à quatre joueurs dans lequel vous jouez entre amis en utilisant des câbles Game Boy Advance Game Link™ ou des adaptateurs sans fil Game Boy Advance.

Profils

Dans ce menu, vous pouvez consulter les CARACTERISTIQUES, le CLASSEMENT et d'autres données sur vos personnages. Choisissez quel fichier vous voulez consulter, puis utilisez la manette ✚ pour sélectionner une catégorie.



Options

Dans ce menu, vous pouvez choisir d'écouter ou non la musique pendant les matchs, régler les commandes et effacer des données sauvegardées.

OPTIONS

MUSIQUE Choisissez d'écouter la musique (OUI) ou pas (NON).

COMMANDES Choisissez le mode de COMMANDES (voir p. 79).

GERER FICHIERS Effacer des données sauvegardées.

NOTE : réfléchissez bien avant de réinitialiser un fichier, l'effacement est définitif !

Le Dico du tennis

Consultez-y tous les termes du tennis. Utilisez la manette ✚ pour choisir un mot et appuyez sur le bouton A pour en lire l'explication.

Commandes

Les commandes de base sont expliquées ici. Pour savoir comment effectuer un type de coup en particulier, voir p. 74 – 79.

NOTE : si vous appuyez sur les boutons A, B, START et SELECT en même temps, le jeu est réinitialisé et vous revenez à **l'écran titre**.

NOTE : si vous utilisez une console Nintendo DS™, Game Boy Advance SP™ ou un Game Boy Player™, reportez-vous au mode d'emploi correspondant.

Commandes dans les menus et en mode Scénario

START

- Afficher le **menu de pause** (voir p. 72, 81)

Manette ✚

- Déplacer le personnage
- Choisir une option

Bouton A

- Valider
- Parler à un personnage (en **mode Scénario**)

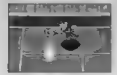
Bouton B

- Courir (en **mode Scénario**) (voir p. 82)
- Annuler le choix d'une option
- Retourner à l'écran précédent

Commandes pendant les matchs

Bouton L

- Annuler une frappe concentrée (voir p. 77)
- Bouton L + bouton A ou bouton L + bouton B : plongeon (voir p. 78)



Manette ✚

- Ajuster la direction de vos frappes (voir p. 74, 76)
- Déplacer votre personnage

Bouton R

- (Maintenu) Affiche la jauge de Super Frappe (voir p. 72)

En mode de commandes NORMAL ou TECHNIQUE (voir p. 79) :

- Bouton R + bouton A : Super Frappe offensive
- Bouton R + bouton B : Super Frappe défensive

NOTE : quelle que soit la distance qui vous sépare de la balle, appuyer sur les boutons R et B activera toujours une Super Frappe défensive.

START

- Affiche le **menu de pause** (voir p. 72)

Bouton B

- Coupé (voir p. 76)
- B ▶ B: coupé très marqué
- B ▶ A: amorti

Bouton A + bouton B (en même temps)

- Coup plat
- Smash puissant (voir p. 77)
- Service plat (voir p. 75)

Bouton A

- Lift (voir p. 76)
- A ▶ A: lift puissant
- A ▶ B: lob

Sauvegarde des données

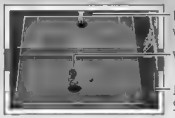
Dans ce jeu, vous pouvez créer jusqu'à trois fichiers de sauvegarde en mode Scénario (voir p. 80–85). En plus des sauvegardes que vous effectuez par le **menu de pause** (voir p. 72 et 81) ou dans d'autres endroits comme la pension, votre progression est enregistrée à chaque fois que vous gagnez des points d'expérience ou autre.

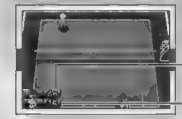
Jouer un match

Cette partie vous explique comment lire l'**écran de jeu** pendant un match et l'**écran de résultats** après un match. Pour savoir comment le court de tennis est utilisé, voir p. 73.

Lire l'écran de jeu

Cet écran est affiché dès le début d'un match. Lors d'un changement de côté, vous et votre adversaire échangez vos places respectives sur le court.





Ecran de jeu avant le service

NOTE : la jauge de Super Frappe n'est affichée en permanence que si vous avez choisi le mode de commandes (voir page 79) FACILE. En mode NORMAL ou TECHNIQUE, vous devez appuyer sur le bouton R pendant un échange pour l'afficher.

L'écran de résultats

Lorsque le match est terminé, l'**écran de résultats** est affiché.

Nombre de jeux remportes par votre adversaire

Nombre de sets que vous avez remportés

Nombre de jeux que vous avez remportés

Nombre de sets remportés par votre adversaire

Nombre de coups gagnants de chaque joueur

Le menu de pause affiché pendant un match

Si vous appuyez sur START à l'**écran de jeu avant le service** pendant un match, le **menu de pause** s'affiche.

MENU DE PAUSE

REGLES Afficher les règles de la partie en cours.

AIDE Afficher les commandes.

CAMERA Changer l'angle de vue.

COMMANDES Sélectionner le mode de commandes (voir p. 79).

INTERROMPRE Choisissez cette option pour retourner au **menu principal**. Vous pouvez aussi y sauvegarder la partie en cours (voir p. 70).

Règles de base du tennis

Cette partie vous présente les règles de base du tennis. Apprenez-les avant de jouer afin de profiter au mieux de vos matchs !

Le score

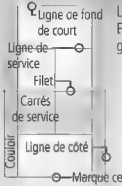
Au tennis, il y a trois types de score : les points, les jeux et les sets. Un jeu comprend quatre points, et un set deux ou six jeux. Le premier à marquer quatre points remporte un jeu, et le premier à marquer deux ou six jeux, avec une avance de deux jeux sur l'adversaire, remporte un set. Dans un match en trois sets, le premier joueur à remporter deux sets gagne la partie.

NOTE : le nombre de sets et de jeux peut être changé sur l'**écran de configuration** (voir p. 86 et 88).

Annonce du score

Au tennis, les scores sont annoncés de la manière suivante : 0 point est annoncé "zéro", le premier point est annoncé "15", le deuxième est annoncé "30", et le troisième, "40". Si les deux joueurs marquent 3 points (donc ont tous les deux "40"), le score annoncé est "EGALITE". Le premier à marquer prend l'AVANTAGE, et le premier à marquer deux points consécutifs remporte le jeu.

Les parties du court



Les parties du court utilisées sont différentes en simple et en double. En double, le court est entièrement utilisé, alors qu'en simple, les zones grisées sur chaque côté (appelées "couloirs") ne sont pas utilisées.

Une balle qui touche le sol en dehors des parties utilisées est annoncée "FAUTE", et le point est accordé à l'adversaire.

Le service

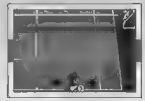
Au début d'un échange, le serveur lance la balle en l'air et la frappe en visant le carré de service diagonalement opposé sur le court de son adversaire.

Comment servir

Les règles du service sont expliquées ci-dessous.

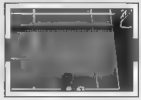
1 Choisissez la position de service

Appuyez sur ◄ ou ► de la manette ✚ pour déplacer votre personnage à l'emplacement depuis lequel vous voulez servir.



2 Lancez la balle en l'air

Appuyez sur le bouton A ou le bouton B pour lancer la balle en l'air.



3 Frappez la balle pour servir !

Pendant que la balle est en l'air, appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B (ou les deux en même temps) pour la frapper. Vous pouvez ajuster la direction de votre service en appuyant sur ◄ ou ► de la manette ✚.

Les différents services

Il existe trois types de services différents. Utilisez le bon service en fonction de la situation !

Bouton A

Service lifté
Ce type de service a une trajectoire haute et un fort rebond.

Bouton B

Service coupé
Ce type de service a une trajectoire basse et un faible rebond.

Bouton A + bouton B

Service plat
Type de service le plus rapide

Le carré de service

Lorsque vous servez, vous devez viser le carré de service diagonalement opposé sur le court de votre adversaire. Si vous échouez deux fois d'affilée à faire rebondir la balle au bon endroit, une DOUBLE FAUTE est comptée et le point va à votre adversaire.

NOTE : si la balle touche le filet mais atterrit quand même dans le bon carré de service, un "LET" est annoncé et vous devez recommencer votre service.

Frapper la balle

En combinant les boutons A et B de différentes façons, vous pouvez effectuer toute une panoplie de coups, donnant à la balle diverses trajectoires et vitesses.

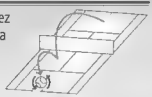
Ajustez la direction de votre frappe

En appuyant sur ◀ ou ▶ de la manette ✚ au moment où vous frappez la balle, vous pouvez changer la direction de la balle.

Lift

Ⓐ

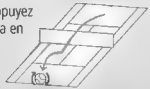
Un coup rapide à la trajectoire haute et au fort rebond. Si vous appuyez deux fois sur le bouton A pour frapper la balle, sa trajectoire apparaîtra en orange, indiquant que le coup est plus puissant.



Coupé

Ⓑ

Un coup plus lent à la trajectoire basse et au faible rebond. Si vous appuyez deux fois sur le bouton B pour frapper la balle, sa trajectoire apparaîtra en bleu, indiquant que le coup est plus puissant.

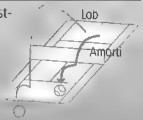


Lob et amorti

Ⓐ▶Ⓑ/Ⓑ▶Ⓐ

Appuyez sur le bouton A puis sur le bouton B pour effectuer un lob, c'est-à-dire une balle très haute qui vise le fond du court adverse.

Appuyez sur le bouton B puis sur le bouton A pour effectuer un amorti, c'est-à-dire une balle avec un très faible rebond qui atterrit juste derrière le filet.

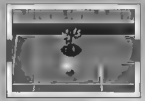


Frappe concentrée

Appuyez sur Ⓐ ou Ⓑ en avance

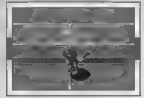
Si vous appuyez sur un bouton bien avant que la balle ne vous parvienne, vous concentrerez de l'énergie pour effectuer un coup bien plus puissant.

Faites attention cependant, car pendant que vous concentrez votre énergie, vos mouvements sont extrêmement limités ! Pour arrêter de concentrer votre énergie et vous déplacer librement, appuyez sur le bouton L.



Volée

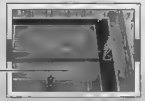
Renvoyer une frappe de votre adversaire avant que la balle ne rebondisse s'appelle une volée. Cependant, les règles interdisent que le service soit renvoyé de cette façon, sinon le point est pour le serveur !



Smash

Ⓐ + Ⓑ

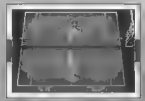
Lorsque la balle vous est renvoyée avec une trajectoire très haute, un point de smash apparaît sur le court. Si vous appuyez sur les boutons A et B au bon moment en vous plaçant sur le point de smash, vous effectuerez un smash très puissant.



Super Frappe

R + Ⓐ ou Ⓑ

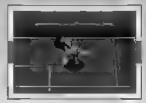
Si l'échange se poursuit un certain temps avec votre adversaire, les jauges de Super Frappe (voir p. 71) se remplissent, et un halo apparaît autour des personnages. Vous pouvez alors appuyer sur les boutons R et A ou R et B pour déclencher une Super Frappe.



NOTE : si le mode de commandes (voir p. 79) est réglé sur FACILE, il suffit d'appuyer sur le bouton A ou le bouton B pour déclencher une Super Frappe lorsque la jauge est remplie.

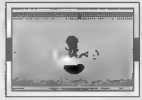
Super Frappe offensive (R) + (A)

Si vous êtes proche de la balle lorsque vous déclenchez votre Super Frappe, vous effectuez une Super Frappe offensive, comme "Courbe", par exemple.



Super Frappe défensive (R) + (B)

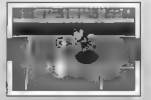
Si la balle est hors de votre portée lorsque vous déclenchez votre Super Frappe, vous effectuerez une Super Frappe défensive qui vous permettra de reprendre une balle normalement perdue.



Plongeon (L) + (A) ou (B)

Lorsque la balle est légèrement hors d'atteinte, appuyez sur le bouton A ou le bouton B tout en maintenant le bouton L pour effectuer un plongeon et récupérer la balle.

NOTE : si le mode de commandes (voir p. 79) est réglé sur FACILE ou NORMAL, votre personnage effectuera ce plongeon automatiquement si nécessaire.



Techniques avancées

Une fois que vous maîtrisez les commandes de base, essayez de changer le mode de commandes ou cherchez à obtenir la mention JOLI ! lorsque vous servez.

Changer le mode de commandes

Sur l'**écran de commandes**, appuyez sur haut ou bas sur la manette ✚ pour choisir le mode de déclenchement des Super Frappes (voir p. 77 et 78) et régler le plongeon (voir p. 78) sur MANUEL ou AUTO.

Mode de commandes FACILE, NORMAL ou TECHNIQUE

FACILE	SF offensive	bouton A *
	SF défensive	bouton B
	Plongeon	bouton A ou bouton B
NORMAL	SF offensive	bouton R + bouton A *
	SF offensive	bouton R + bouton B
	Plongeon	bouton A ou bouton B
TECHNIQUE	SF offensive	bouton R + bouton A
	SF offensive	bouton R + bouton B
	Plongeon	bouton L + bouton A ou bouton L + bouton B

SF = Super Frappe

* Une Super Frappe défensive se déclenche automatiquement à la place de la Super Frappe offensive si la balle est hors de portée.

Comment effectuer un coup puissant

Si vous frappez la balle juste à la bonne hauteur, entre les hanches et les épaules, votre frappe sera plus puissante. Au service, si vous frappez la balle lorsqu'elle est au plus haut de sa trajectoire, la mention JOLI ! apparaît et la balle est plus rapide.

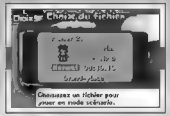
Provocation

Si vous appuyez sur le bouton A ou le bouton B avant que votre adversaire ne serve, par exemple, vous provoquerez votre adversaire. Si l'animation de la provocation se termine avant que vous ne deviez vous déplacer ou frapper la balle, la jauge de Super Frappe de votre adversaire descendra légèrement.

Mode Scénario

En **mode Scénario**, votre personnage est un élève de l'Académie Royale du Tennis, où vous devez affronter vos rivaux pour parvenir au sommet.

Ecran de sélection du fichier



Appuyez sur ◀ ou ▶ sur la manette ✚ pour choisir un fichier. Si vous choisissez un fichier vide, vous pouvez commencer une nouvelle partie avec un nouveau personnage.

En appuyant sur le bouton L, vous pouvez choisir les Super Frappes utilisées par les personnages du fichier sélectionné.

Choix des Super Frappes

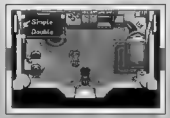
Vous pouvez choisir parmi les Super Frappes que vous avez apprises jusque là.

1 Appuyez sur ◀ ou ▶ sur la manette ✚ pour choisir un personnage.

2 Placez le curseur sur la Super Frappe que vous voulez sélectionner, et confirmez en appuyant sur le bouton A.
Vous pouvez choisir une Super Frappe offensive et une Super Frappe défensive.

3 Validez votre sélection en appuyant sur le bouton A.

Simples et doubles



Votre personnage peut jouer en simple ou choisir de jouer en double avec son ou sa partenaire. Vous pouvez choisir de jouer en SIMPLE ou en DOUBLE en parlant à votre partenaire dans votre chambre dans la pension (voir p. 83).

Le menu de pause en mode Scénario

Si vous appuyez sur START lorsque votre personnage n'est pas en train de jouer ou de parler à quelqu'un, le **menu de pause** du **mode Scénario** apparaît.

MENU DE PAUSE

CHOIX SF	Choisissez les Super Frappes de vos personnages.
PROFILS	Consultez les résultats et les caractéristiques de vos personnages.
REGLAGES	Réglez la vitesse des messages et la musique pendant les matchs.
DICO DU TENNIS	Consultez tous les termes du tennis (voir p. 68).
METTRE EN VEILLE	Choisissez cette option pour éteindre l'écran à cristaux liquides et mettre le jeu en **mode veille** pour économiser de l'énergie. Pour revenir au jeu, appuyez sur les boutons L et R et SELECT.
INTERROMPRE	Choisissez cette option pour sauvegarder la partie et retourner au **menu principal** (voir p. 67 et 68).

Développez votre personnage

Lorsque votre personnage gagne un match ou termine un entraînement, entre autres, il gagne des points d'expérience qui lui permettent de se développer et de devenir plus fort.

Comment gagner de l'expérience ?

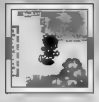
Vous gagnez de l'expérience en disputant des matchs et en vous entraînant. Lorsque vous avez accumulé un certain nombre de points, vous montez en niveau. Vous pouvez également gagner de l'expérience en disputant des matchs en **mode Exhibition**, par exemple, si vous utilisez votre ou vos personnages issus du **mode Scénario**.

Partagez les points d'expérience

Vous pouvez répartir les points d'expérience entre votre personnage principal et votre partenaire. Appuyez sur ◀ ou ▶ sur la manette ✚ pour choisir un personnage, et sur haut ou bas de la manette ✚ pour attribuer ou retirer des points d'expérience à chacun.

Courir

En maintenant le bouton B pendant que vous déplacez votre personnage en **mode Scénario**, celui-ci se déplacera plus rapidement.



Caractéristiques principales et secondaires

Lorsque vous montez en niveau, des points vous sont attribués. Ces points peuvent être répartis d'une part entre vos caractéristiques principales, et d'autre part entre vos caractéristiques secondaires. Choisissez tout d'abord avec haut ou bas sur la manette ✚ la caractéristique principale que vous voulez augmenter, puis appuyez sur le bouton A pour y ajouter un point à la fois.

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

PUISSANCE Puissance de frappe et de service.

CONTROLE Habileté à contrôler la direction de la balle.

EFFET LATERAL Force de l'effet donné à la balle.

VITESSE Vitesse de déplacement de votre personnage sur le court.

Ensuite, sélectionnez une caractéristique secondaire que vous voulez augmenter (SERVICE, FRAPPE, VOLEE, LIFT ou COUPE) et confirmez avec le bouton A.

Bâtiments et installations

L'Académie Royale du Tennis dispose de nombreux bâtiments et installations. Utilisez les pour faire progresser toujours plus loin votre personnage.

La pension

C'est ici que se trouve la chambre de votre personnage. Vous pouvez également y sauvegarder votre progression avant de quitter le jeu, ou y choisir de jouer en simple ou en double.

Les courts d'apprentissage

Si vous parlez à l'un des coachs présents sur les courts, ils vous aideront à progresser au service, à la volée ou à la frappe. Assurez-vous de maîtriser les bases du tennis !

Les courts des classes

L'Académie Royale du Tennis dispose de courts séparés pour ses trois classes : la CLASSE JUNIOR, la CLASSE SENIOR et la CLASSE PRO. En parlant aux élèves qui sont classés un rang au-dessus du vôtre, vous pouvez les défier. Si vous remportez un match de classement, vous montez d'un rang.

Le centre d'entraînement

Vous pouvez vous y entraîner sur les machines les plus modernes.

Mini-jeux

Lorsque vous terminez avec succès un exercice du centre d'entraînement ou des courts d'apprentissage, l'option MINI-JEUX apparaît dans le **menu principal** (voir p. 67 et 68). Dans ce mode de jeu, vous pouvez recommencer autant que vous le voulez les exercices que vous avez réussis, accumuler les points d'expérience et augmenter vos caractéristiques.

Maîtrisez plusieurs Super Frappes !

A partir d'une certaine classe, vous pouvez accéder au centre d'entraînement. Les exercices font monter vos paramètres SF, et lorsqu'ils atteignent une certaine valeur, vous pouvez utiliser de nouvelles Super Frappes (voir p. 77 et 78).

Une fois que vous avez appris une Super Frappe et que vous l'avez sélectionnée sur l'**écran de sélection des Super Frappes** (voir p. 80), vous pouvez l'utiliser dans tous vos matchs.

Personnages

Voici les coachs et certains de vos rivaux qui apparaissent en **mode Scénario**. Chaque joueur possède ses propres techniques.

Coachs

Les coachs de l'Académie Royale du Tennis aideront votre personnage à progresser.

Classe junior

Sasha
Très technique, Sasha prend parfois les choses trop au sérieux.

Chris
La force de Chris : sa vitesse. Son rival : votre partenaire.

Classe senior

Ryu
Joueur très complet, Ryu ne fait jamais de cadeau, quel que soit son adversaire

Emi
Emi est une joueuse de type rapide
Un peu snob, elle aime jouer sur les faiblesses de ses adversaires.

Classe pro

Tory
Joueuse technique, Tory est une véritable reine du sport avec un corps d'athlète.

Jérôme
Jérôme est un joueur très complet, autoproclamé "joueur sans faille". C'est également le capitaine de l'Académie

Mode Exhibition

En **mode Exhibition**, vous pouvez choisir de jouer n'importe quel joueur, y compris vos personnages du **mode Scénario**, sur n'importe quel court.

Commencer un match en mode Exhibition

Voici les étapes à suivre pour jouer en **mode Exhibition**.

1 Choisissez le personnage que vous voulez jouer

Avec la manette ✚, sélectionnez un personnage et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Avant de confirmer, vous pouvez appuyer sur le bouton L pour faire de ce personnage un gaucher.

Plus vous progresserez en **mode Scénario** (voir p. 80 – 85), plus le choix de personnages sera vaste.

2 Choisissez le type de match

Choisissez de jouer en SIMPLE (un contre un) ou en DOUBLE (deux contre deux).

3 Choisissez le ou les personnages contrôlés par la console

Choisissez votre adversaire (en simple) ou votre partenaire et vos adversaires (en double), ainsi que leur niveau de jeu.

4 Choisissez la combinaison

Si vous jouez en double, vous devez choisir qui joue avec qui.

5 Choisissez un court

Choisissez le court sur lequel la partie se joue. Chaque court est revêtu d'une surface différente, qui affecte la vitesse et le rebond de la balle.

6 Choisissez les règles de la partie

Vous pouvez choisir de jouer avec (OUI) ou sans (NON) les Super Frappes, régler le nombre de JEUX par set et le nombre de SETS à remporter pour gagner. Appuyez sur haut ou bas sur la manette ✚ pour naviguer entre les options, et ◄ ou ► sur la manette ✚ pour changer ces paramètres. Lorsque vous avez terminé, choisissez JOUER pour commencer le match.

NOTE : en appuyant sur SELECT sur cet écran, vous pouvez changer le **mode de commandes** (voir p. 79).

Mode Multijoueur

En **mode Multijoueur**, vous pouvez affronter vos amis en utilisant des câbles Game Boy Advance Game Link ou des adaptateurs sans fil Game Boy Advance.

Si vous utilisez des câbles Game Boy Advance Game Link

Connectez les câbles Game Link de manière appropriée (voir p. 90 et 91), puis vérifiez la connexion et appuyez sur le bouton A.

Si vous utilisez des adaptateurs sans fil Game Boy Advance

Connectez les adaptateurs sans fil de manière appropriée (voir p. 90 et 91), et lorsque toutes les consoles connectées apparaissent à l'écran, appuyez sur le bouton A.

NOTE : les mentions "joueur 1", "joueur 2", etc. seront attribuées au hasard.

Comment jouer en mode Multijoueur ?

Cette partie explique les étapes à suivre pour jouer en **mode Multijoueur**.

1 Choisissez la combinaison

Choisissez qui joue avec qui.

2 Choisissez les personnages

Les joueurs choisissent ensuite leur personnage, dans l'ordre en commençant par le joueur 1.

Si un ou plusieurs personnages doivent être contrôlés par la console, ils doivent être choisis lorsque les joueurs ont effectué leur sélection.

3 Choisissez un court

Choisissez le court sur lequel la partie se joue.

4 Choisissez les règles de la partie

Vous pouvez choisir de jouer avec (OUI) ou sans (NON) les Super Frappes, régler le nombre de JEUX par set et le nombre de SETS à remporter pour gagner. Lorsque vous avez terminé, choisissez JOUER pour commencer le match.

L'écran de résultats

Lorsque le match est terminé, l'**écran de résultats** apparaît. Appuyez sur le bouton A pour revenir au **menu principal** (voir p. 67 – 68).

Personnages

Le choix de personnages est le même que dans MARIO TENNIS™ sur Game Boy™ Color. Chacun d'eux a cependant appris des techniques très personnelles depuis.

Mario

Mario est un joueur très complet, capable de s'adapter sans faillir à toutes les situations de jeu.

Waluigi

Ses grands membres lui permettent d'effectuer des frappes solides. Waluigi est un joueur de type défensif.

Peach

Peach est une joueuse technique, possède de bons déplacements et un bon contrôle de balle.

Donkey Kong

Remarquable pour ses frappes surpuissantes et son allonge démesurée, DK est un joueur de type puissant.

Luigi

Joueur complet, Luigi a un bon contrôle de balle et excelle à la volée.

Bowser

Avec ses frappes monstrueusement rapides et dévastatrices, Bowser est bien sûr un joueur de type puissant.

Comment utiliser les câbles Game Boy Advance Game Link et les adaptateurs sans fil Game Boy Advance.

CETTE CARTOUCHE DE JEU INCLUT UN MODE DE JEU MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN OU PLUSIEURS CABLES GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ (Model No.: AGB-005) OU DES ADAPTATEURS SANS FIL GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-015).

Voici toutes les informations dont vous avez besoin pour connecter jusqu'à quatre consoles Game Boy Advance.

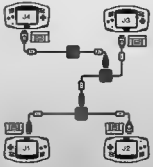
Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... *Une par joueur*
Cartouches ..... *Une par joueur*
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... *Deux joueurs : un câble*
..... *Trois joueurs : deux câbles*
..... *Quatre joueurs : trois câbles*
ou
Adaptateurs sans fil game Boy Advance ..... *Un par joueur*

Instructions de connexion

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteurs sur OFF), puis insérez les cartouches de jeu dans chacune des consoles.*
2. *Connectez le(s) câble(s) Game Boy Advance Game Link ou les adaptateurs sans fil Game Boy Advance aux ports d'extension (EXT) de chacune des consoles.*

- *Lorsque vous jouez à deux ou trois joueurs, ne connectez pas de console qui ne sera pas utilisée.*
- *Le joueur qui connectera la petite prise violette du câble Game Boy Advance Game Link dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1. Si vous utilisez des adaptateurs sans fil Game Boy Advance, les mentions "joueur 1", "joueur 2", etc. seront attribuées aléatoirement.*



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

3. *Allumez les Game Boy Advance (interrupteurs sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur.*

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance avec le(s) câble(s) Game Boy Advance Game Link ou les adaptateurs sans fil Game Boy Advance.

Game Boy Advance connectées avec les adaptateurs sans fil Game Boy Advance

N'utilisez pas d'adaptateurs sans fil à proximité d'une manette sans fil WaveBird™ NINTENDO GAMECUBE car ces périphériques peuvent interférer entre eux.

NOTE : l'icône  affichée à l'écran indique la puissance du signal de transmission sans fil pendant la partie.

Signal fort — Signal faible

Conseils pour une meilleure communication

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- *N'utilisez aucun autre accessoire que les câbles Game Boy Advance Game Link ou les adaptateurs sans fil Game Boy Advance.*
- *Ne connectez pas plus de quatre Game Boy Advance.*
- *N'attrapez ne transportez pas et ne secouez pas la console Game Boy Advance en la tenant par le câble Game Boy Advance Game Link ou par l'adaptateur sans fil Game Boy Advance*
- *Retirez l'adaptateur sans fil Game Boy Advance lorsque vous ne l'utilisez pas.*
- *Assurez-vous que la distance entre les adaptateurs sans fil ne dépasse pas trois mètres.*
- *Assurez-vous que les adaptateurs sans fil sont utilisés face à face.*
- *Assurez-vous qu'il n'y a aucun obstacle entre les adaptateurs sans fil.*
- *Evitez d'utiliser un adaptateur sans fil à proximité d'appareils générant des interférences radio car le fonctionnement de ces appareils pourrait s'en trouver perturbé.*
- *Assurez-vous que le(s) câble(s) Game Boy Advance Game Link ou les adaptateurs sans fil Game Boy Advance sont correctement insérés dans les consoles Game Boy Advance.*
- *Ne déconnectez aucun câble Game Boy Advance Game Link ou aucun adaptateur sans fil Game Boy Advance pendant une partie.*

Notes

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

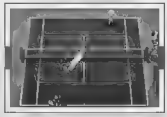
Índice

¡Tenis en estado puro! 34
Para empezar 35
El menú principal 37
Controles básicos 39
Los partidos 41
Reglas básicas del tenis 42
El servicio 44
Cómo golpear la pelota 46
Técnicas avanzadas 49
El modo Historia 50
El modo Exhibición 55
El modo Multijugador 57
Personajes 59
Cómo usar el cable Game Link de Game Boy Advance y el conector inalámbrico de Game Boy Advance 60

¡Tenis en estado puro!

Con MARIO POWER TENNIS™, puedes disfrutar de apasionantes partidos o practicar usando controles sencillos.

Modo Exhibición: ¡Juega al tenis de verdad de una forma rápida y fácil!



En el **modo Exhibición**, podrás disfrutar del mejor tenis de la manera más fácil y rápida usando combinaciones de los Botones A y B, que te permitirán desplegar un asombroso repertorio de golpes: cortados, liftados, globos, voleas... Diversión a raudales tanto si eres un principiante como si estás ducho en la materia.

Modo Historia: ¡Lleva a tu personaje a la cima del tenis!

En el **modo Historia**, tu personaje ganará puntos de experiencia durante los partidos y los entrenamientos. Podrá enfrentarse a diferentes rivales e ir subiendo desde las categorías inferiores hasta lo más alto.

NOTA: Cuando juegues por primera vez, el juego empezará automáticamente en el **modo Historia**.

Para empezar

Inserta el cartucho de MARIO POWER TENNIS en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Cuando aparezca la **pantalla del título**, pulsa START y comienza la partida configurando tu personaje.

Puedes cambiar el idioma del juego pulsando SELECT en la **pantalla del título**. Usa el ✚ Panel de Control para elegir uno de los idiomas que aparece en la **pantalla de selección de idioma**. Pulsa ◀▶ en el ✚ Panel de Control para seleccionar SÍ y confirma tu elección pulsando el Botón A.

Personajes protagonistas

En el **modo Historia** puedes escoger uno de estos personajes. El juego comienza cuando tu personaje acaba de ingresar en la Real Academia de Tenis.

Max
Max es un chico rebelde al que le gusta trabajar duro. Practica un tenis potente.

Tina
Tina es una chica alegre e independiente, aunque posee una voluntad de hierro. Practica un tenis técnico.

Elige a tu protagonista

La primera vez que juegues, tendrás que seleccionar a tu personaje. El juego comenzará cuando hayas elegido su sexo, si es zurdo o diestro y le hayas puesto un nombre.

Elige a tu personaje

Pulsa ◀▶ en el ✚ Panel de Control para escoger a un personaje y luego pulsa el Botón A para confirmar tu elección.

NOTA: El otro personaje aparecerá como tu pareja cuando juegues a dobles.

Escoge la mano con la que va a jugar tu personaje

Elige si tu personaje va a jugar con la mano izquierda o la derecha, y el nivel de dificultad para el **modo Historia**.

Ponle un nombre a tu personaje

Puedes cambiar el nombre de tu personaje. Usa el ✚ Panel de Control para moverte por las letras y pulsa el Botón A para seleccionarlas. Cuando termines, elige SALIR y pulsa el Botón A.

El menú principal

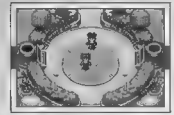
Si estás usando los datos de una partida grabada, puedes pasar de la **pantalla del título** al **menú principal** y escoger un modo o cambiar las opciones.

El menú principal

Usa el ✚ Panel de Control para escoger una opción y pulsa el Botón A para confirmar.

Modo Historia (ver pág. 50)

Este es un modo para un jugador en el que guiarás a tu personaje en la Real Academia de Tenis haciendo que juegue partidos contra diferentes rivales.



Modo Exhibición (ver pág. 55)

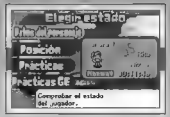
Este es un modo para un jugador en el que te enfrentarás a la consola con un personaje que hayas elegido previamente.

Modo Multijugador (ver pág. 57)

Este es un modo de 2 a 4 jugadores en el que puedes usar el cable Game Link™ de Game Boy Advance o el Conector inalámbrico de Game Boy Advance para divertirte con tus amigos.

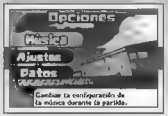
El menú de estado

Con este menú podrás comprobar los DATOS DEL PERSONAJE, su POSICIÓN y otros parámetros. Elige el archivo de datos que quieras ver y luego usa el ✚ Panel de Control para seleccionar una opción.



El menú de opciones

Con este menú podrás realizar los ajustes de la música y los controles, así como borrar los datos.



OPCIONES

MÚSICA Activa o desactiva la música durante la partida.

AJUSTES Cambia los CONTROLES durante la partida (ver pág. 49).

DATOS Borra los datos.

NOTA: Ten cuidado al borrar los datos. Una vez que lo hagas, no podrás recuperarlos.

Diccionario de tenis

Desde aquí podrás consultar vocabulario relacionado con el tenis. Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar una palabra y pulsa el Botón A para mostrar su explicación.

Controles básicos

Aquí encontrarás una descripción de los controles básicos. Si quieres saber más sobre cómo realizar determinados golpes, consulta las páginas 44 - 49.

NOTA: Si pulsas el Botón A + Botón B + START + SELECT, la partida se reiniciará y volverás a la **pantalla del título**.

NOTA: Consulta los manuales respectivos si estás usando una consola Nintendo DS™, Game Boy Advance™ o el accesorio Game Boy Player™.

Controles que se usan en la pantalla del menú y en el modo Historia

START

- Mostrar el **menú de pausa** (ver págs. 42 y 51)

✚Panel de Control

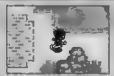
- Mover al personaje
- Seleccionar una opción

Botón A

- Confirmar
- Hablar con alguien (en el **modo Historia**)

Botón B

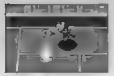
- Correr (en el **modo Historia**) (ver pág. 52)
- Cancelar la selección
- Ir a la pantalla anterior



Controles usados durante los partidos

Botón L

- Cancelar la carga (ver pág. 47)
- Botón L + Botón A o Botón L + Botón B: Tirarse en plancha (ver pág. 48)



Panel de Control

- Dirigir el servicio o el golpe (ver págs. 44 y 46)
- Mover al personaje

Botón R

- (Manteniéndolo pulsado) Mostrar el indicador de golpe especial (ver pág. 47)

Si se usan los controles NORMAL o TÉCNICO (ver pág. 49):

- Botón R + Botón A: Golpe especial ofensivo
- Botón R + Botón B: Golpe especial defensivo

NOTA: Al pulsar los Botones R + B, se producirá un golpe especial defensivo independientemente de lo lejos que esté la pelota.

START

- Mostrar el **menú de pausa** (ver pág. 42)

Botón B

- Golpe cortado (ver pág. 46)
- B ▶ B: Golpe cortado fuerte
- B ▶ A: Dejada

Botones A + B (pulsados a la vez)

- Golpe directo
- Mate fuerte (ver pág. 47)
- Servicio directo (ver pág. 45)

Botón A

- Golpe liftado (ver pág. 46)
- A ▶ A Golpe liftado fuerte
- A ▶ B: Globo

Guardar los datos

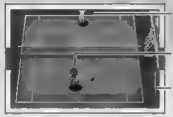
En este juego, podrás crear hasta 3 archivos (ver pág. 50). A no ser que lo hagas desde el **menú de pausa** (ver págs. 42 y 51) o en ciertos lugares como la Residencia, los datos se guardarán automáticamente cuando, por ejemplo, ganes puntos de experiencia.

Los partidos

En esta sección se explican las pantallas que se muestran durante un partido y cuando este acaba. Consulta la página 43 para obtener más detalles sobre la pista de tenis.

La pantalla de juego

Esta pantalla se muestra inmediatamente después de empezar un partido. Cuando se hace el cambio de pista, tu personaje y el rival cambian sus posiciones en la pantalla.

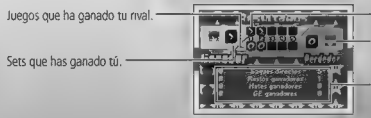


La pantalla de antes del servicio

NOTA: El indicador de golpe especial solo se mostrará de forma permanente si el tipo de control (ver pág. 49) está en el modo FÁCIL. Si está en el modo NORMAL o TÉCNICO, el indicador aparecerá solo cuando se pulse el Botón R durante el peloteo.

La pantalla de resultados

La **pantalla de resultados** se muestra cuando acaba el partido.



El menú de pausa durante un partido

Si pulsas START en la **pantalla de antes del servicio** durante un partido, se mostrará el **menú de pausa**.

MENÚ DE PAUSA

REGLAS Elige esta opción para mostrar las reglas del partido.

CONTROLES Elige esta opción para mostrar los controles básicos.

CÁMARA Elige esta opción para cambiar el tipo de cámara.

AJUSTES Elige esta opción para cambiar los controles (ver pág. 49).

GUARDAR Elige esta opción para volver al **menú principal**. También puedes grabar los datos de la partida (ver pág. 40).

Reglas básicas del tenis

En esta sección se explican brevemente las reglas básicas del tenis. Si las aprendes antes de jugar, los partidos resultarán más divertidos.

Marcadores

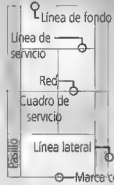
En el tenis hay tres tipos de marcadores: puntos, juegos y sets. Un juego consta de cuatro puntos y un set está formado por seis juegos. Si eres el primero en conseguir cuatro puntos con una diferencia mínima de dos con tu rival, ganarás el juego. Y si consigues seis juegos con una diferencia mínima de dos con tu rival, ganarás el set. En un partido a tres sets, el jugador que consiga dos sets ganará el partido.

NOTA El número de sets y juegos puede cambiarse en la **pantalla de configuración del partido** (ver págs. 56 y 58).

Puntuación

En un juego normal se puntúa de la siguiente manera: ningún punto = 0 (cero), 1 punto = 15, 2 puntos = 30, 3 puntos = 40. Cuando ambos jugadores han puntuado tres veces y están empatados a 40, se denomina IGUALES. El jugador que consiga el siguiente punto estará más cerca de la victoria y, por lo tanto, tendrá VENTAJA. Si el jugador con ventaja se anota un punto, ganará el juego.

La pista de tenis



Existen dos tipos de partidos de tenis individuales (dos jugadores jugando uno contra el otro) y dobles (cuatro jugadores jugando dos contra dos). Las zonas del área de juego que se usan dependerán del tipo de partido que se esté jugando. En los partidos de dobles se usa toda la pista, mientras que en los de individuales no se utilizan las zonas oscuras a ambos lados de la pista (pasillos).

Si una pelota cae o bota en las áreas que no se utilizan, el juez cantará FUERA y el punto se lo llevará el contrario.

El servicio

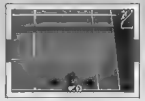
El partido empieza cuando el jugador lanza la pelota al aire y la golpea hacia el cuadro de servicio del contrario.

¡Lanza la pelota y sirve!

El servicio consta de los siguientes pasos:

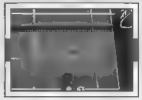
1. Selecciona el lugar desde donde realizarás el servicio

Pulsa izquierda o derecha en el ✚ Panel de Control para desplazar a tu personaje hacia el lugar desde donde realizará el saque.



2. Lanza la pelota

Pulsa el Botón A o el Botón B para lanzar la pelota al aire.



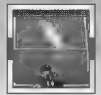
3. ¡Sirve!

Pulsa el Botón A o el Botón B (o ambos) para golpear la pelota después de lanzarla. Puedes ajustar la dirección del servicio pulsando izquierda o derecha en el ✚ Panel de Control.

Tipos de servicio

Puedes servir de tres maneras distintas usando diferentes combinaciones de los botones. Usa el servicio apropiado para cada situación.

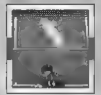
Botón A



Servicio liftado

Es un servicio rápido con una trayectoria y rebote altos.

Botón B



Servicio cortado

Es un servicio lento con una trayectoria y rebote bajos.

Botón A + Botón B

Servicio directo

Es el servicio más rápido.

Los cuadros de servicio

Cuando sirvas, tendrás que lanzar la pelota en diagonal hacia el campo de tu rival. Si la pelota cae fuera del cuadro de servicio, cometerás una FALTA. Si cometes dos faltas consecutivas durante el servicio, incurrirás en una DOBLE FALTA y tu contrincante se llevará un punto.

NOTA: Si al servir la pelota roza la red y cae en el cuadro de servicio de tu rival, será un LET (repetición) y podrás realizar de nuevo el saque.

Cómo golpear la pelota

Básicamente se hace usando el Botón A y el Botón B. Puedes realizar diferentes tipos de golpes combinando estos botones, que harán que la pelota se desplace con diferentes trayectorias y velocidades.

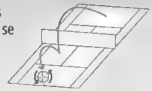
Cambiar la dirección del golpe

Si pulsas izquierda o derecha en el ✚ Panel de Control cuando golpees la pelota, podrás cambiar la dirección del golpe.

Golpe liftado

Ⓐ

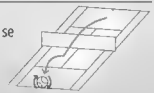
Es un golpe rápido con una trayectoria y un rebote altos. Si lo realizas pulsando el Botón A dos veces, el rastro de la trayectoria de la pelota se volverá de color naranja, indicando un golpe fuerte.



Golpe cortado

Ⓑ

Es un golpe lento con una trayectoria y un rebote bajos. Si lo realizas pulsando el Botón B dos veces, el rastro de la trayectoria de la pelota se volverá de color azul, indicando un golpe fuerte.

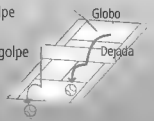


Globo y dejada

Ⓐ ▶ Ⓑ / Ⓑ ▶ Ⓐ

Si pulsas el Botón A y luego el Botón B, harás un globo, que es un golpe dirigido al fondo de la pista con una trayectoria muy alta.

Si pulsas el Botón B y luego el Botón A, harás una dejada, que es un golpe dirigido al frente de la pista con una trayectoria muy baja.

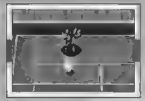


Golpe dirigido

Pulsa Ⓐ o Ⓑ antes de que llegue la pelota

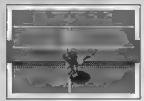
Si decides el tipo de golpe que vas a realizar y pulsas los botones correspondientes un poco antes de que llegue la pelota, podrás acumular energía y lanzar un golpe dirigido.

Ten en cuenta que cuando estás acumulando energía, tus movimientos están limitados. Si cambias de opinión, puedes pulsar el Botón L para cancelar la carga.



Volea

Si devuelves la pelota del rival antes de que bote, habrás hecho una volea. Sin embargo, devolver un servicio antes de que la pelota bote supone una falta y el rival se anotará un punto.



Mate

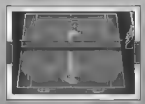
Ⓐ + Ⓑ

Cuando la pelota se dirija hacia ti con una trayectoria muy alta, aparecerá la estrella de mate (🥅) en la pista. Dirígete hasta ese punto y golpea la pelota pulsando a la vez el Botón A y el Botón B para realizar un mate fuerte.

Golpe especial

Ⓡ + Ⓐ o Ⓑ

Si tú y tu rival intercambiáis golpes durante un rato (peloteo), el indicador de poder especial se llenará (ver pág. 41) y los personajes aparecerán con un aura. Si golpeas la pelota pulsando el Botón A o el Botón B mientras mantienes pulsado el Botón R, podrás realizar varios tipos de golpes especiales.

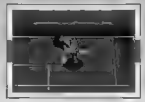


NOTA: Con el tipo de control FÁCIL (ver pág. 49) bastará con pulsar el Botón A o el Botón B cuando el indicador de poder especial esté lleno.

Golpe especial ofensivo

R + A

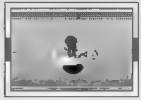
Si te encuentras cerca de la pelota cuando uses el golpe especial, golpearás con fuerza la pelota y le imprimirás efectos devastadores.



Golpe especial defensivo

R + B

Cuando la pelota esté fuera de tu alcance, usa este golpe especial para devolverla.

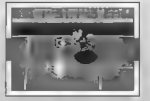


Tirarse en plancha

L + A o B

Si la pelota está un poco alejada de tu personaje, pulsa el Botón A o el Botón B mientras mantienes pulsado el Botón L para hacer que se tire en plancha y golpee la pelota.

NOTA: Con el tipo de control FÁCIL o NORMAL (ver pág. 49), tu personaje se tirará en plancha de manera automática cuando sea necesario.



Técnicas avanzadas

Cuando hayas dominado los controles básicos, trata de usar técnicas avanzadas, como cambiar el tipo de control o intentar hacer golpes rápidos (aparecerá ¡MUY BIEN! cuando tengas éxito).

Cambiar el tipo de control

En la **pantalla de ajustes**, pulsa arriba y abajo en el ✚ Panel de Control para cambiar el tipo de control de los golpes especiales (ver págs. 47 y 48) y alternar la opción de tirarse en plancha entre AUTOMÁTICO y MANUAL (ver pág. 48).

Configuración de los controles FÁCIL, NORMAL y TÉCNICO

FÁCIL	GE ofensivo	A *
	GE defensivo	B
	Tirarse en plancha	A o B
NORMAL	GE ofensivo	R + A *
	GE defensivo	R + B
	Tirarse en plancha	A o B
TÉCNICO	GE ofensivo	R + A
	GE defensivo	R + B
	Tirarse en plancha	L + A o L + B

GE = Golpe especial

* Se cambia automáticamente a golpe especial defensivo si la pelota está fuera de tu alcance.

Cómo hacer un resto potente

Si golpeas la pelota justo a la altura apropiada (una altura comprendida entre la cadera y el pecho) tu golpe será más fuerte. Además, si al servir, golpeas la pelota en el punto más alto, aparecerá la expresión ¡MUY BIEN! y tu servicio será más rápido.

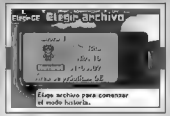
Provocación

Si pulsas el Botón A o el Botón B antes de que tu rival sirva, tu personaje hará gestos de provocación. Si lo haces hasta justo antes de que llegue la pelota, el indicador de golpe especial de tu rival disminuirá.

El modo Historia

En el **modo Historia**, te convertirás en un alumno de la Real Academia de Tenis, donde te enfrentarás a una serie de rivales y lucharás por ser el mejor.

Pantalla de selección de archivo



Pulsa izquierda y derecha en el ✚Panel de Control para elegir un archivo. Si eliges uno vacío, podrás guardar nuevos datos para tu personaje.

Si pulsas el Botón L, podrás elegir los golpes especiales para el archivo seleccionado.

Selección de golpes especiales

Podrás seleccionar los golpes especiales que has aprendido.

1 Pulsa izquierda y derecha en el ✚Panel de Control para moverte por los personajes.

2 Coloca el cursor en el golpe que quieras usar y confirma la selección pulsando el Botón A. Podrás elegir un golpe especial ofensivo y otro defensivo.

3 Pulsa el Botón A para confirmar los cambios que hayas hecho.

Individuales y dobles

Tu personaje puede jugar partidos individuales o puede formar equipo con su pareja para jugar a dobles. Puedes escoger entre INDIVIDUALES o DOBLES cuando hables con tu pareja en la Residencia (ver pág. 53).

El menú de pausa en el modo Historia

Si pulsas START cuando tu personaje no está jugando un partido o hablando con alguien, aparecerá el **menú de pausa** del **modo Historia**.

MENÚ DE PAUSA

ELEGIR GE	Permite configurar los golpes especiales.
ESTADO	Permite comprobar el estado y resultados de tu personaje.
AJUSTES	Permite configurar la VELOCIDAD DE LOS MENSAJES y la MÚSICA.
DICCIONARIO	Permite consultar el DICCIONARIO de tenis (ver pág. 38).
SALVAPANTALLAS	Si eliges esta opción, la pantalla de cristal líquido (LCD) se oscurecerá y el sistema pasará al **modo de ahorro de energía**. Para volver al juego, pulsa SELECT + Botón L + Botón R.
GUARDAR	Permite guardar la partida y volver al **menú principal** (ver págs. 37 y 38).

Subir de nivel

Cuando tu personaje gana un partido o supera un entrenamiento, por citar algunos ejemplos, gana puntos de experiencia que pueden usarse para subir de nivel y convertirse en un jugador más fuerte.

Cómo subir de nivel

Vas ganando puntos de experiencia al jugar partidos o entrenar, y cuando estos puntos alcanzan una determinada cantidad, puedes usarlos para subir de nivel. También puedes ganar puntos de experiencia en el **modo Exhibición** jugando con tu personaje o con su pareja del **modo Historia**.

Repartir puntos de experiencia

Los puntos de experiencia pueden ser repartidos entre tu personaje y su pareja. Pulsa izquierda o derecha en el ✚ Panel de Control para cambiar entre los personajes y arriba y abajo para compartir los puntos. También puedes pulsar abajo en el ✚ Panel de Control para volver a recuperar los puntos que has repartido.

Correr

Si en el **modo Historia** mueves tu personaje a la vez que mantienes pulsado el Botón B, harás que corra.

Parámetros principales y secundarios

Al subir de nivel, ganarás puntos que se pueden usar para cambiar los parámetros principales y secundarios. En primer lugar, pulsa arriba y abajo en el ✚ Panel de Control para seleccionar el parámetro principal que quieres aumentar y luego pulsa el Botón A para repartir los puntos de una sola vez.

Parámetros principales

POTENCIA Potencia de los golpes y servicios.

CONTROL Habilidad para controlar la trayectoria de la pelota.

EFECTO LATERAL Fuerza del efecto lateral.

VELOCIDAD Velocidad de movimiento del personaje.

A continuación, elige un parámetro secundario: SERVICIO, GOLPE, VOLEA, G. CORTADO o G. LIFTADO y pulsa el Botón A.

Instalaciones

La Real Academia de Tenis tiene varias instalaciones. Úsalas para mejorar tu tenis hasta niveles insospechados.

Residencia

Aquí vive tu personaje. También es el lugar en el que puedes guardar las partidas o cambiar entre individuales y dobles.

Pista de prácticas

Si hablas con los entrenadores, te asesorarán sobre los servicios, los golpes y el juego en la red. Asegúrate de dominar los conceptos básicos del tenis.

Pistas de entrenamiento

La Real Academia de Tenis tiene pistas para las tres ligas: ALEVÍN, JUVENIL y PROFESIONAL. Si hablas con alumnos que están una posición por encima de ti, puedes retarlos a un partido clasificatorio y si ganas, subirás un puesto en la clasificación.

Centro de prácticas

Aquí podrás entrenar usando máquinas de última generación.

Minijuegos

Cuando superes el entrenamientos del Centro de prácticas o de la Pista de enseñanza, en el **menú principal** (ver págs. 37 y 38) se mostrará la opción MINIJUEGOS. En este modo puedes entrenarte de nuevo para conseguir puntos de experiencia o aumentar tus parámetros.

¡Domina los golpes especiales!

Cuando pases a una determinada liga, podrás tener acceso al **modo de entrenamiento** con máquinas del Centro de prácticas. Estos entrenamientos aumentarán tus parámetros de golpes especiales y, cuando alcances un determinado valor, podrás usar varios golpes especiales (ver págs. 47 y 48).

Una vez que hayas aprendido un golpe especial y se muestre en la **pantalla de elección de golpes especiales** (ver pág. 50), podrás usarlo en futuros partidos.

Personajes

Aquí te mostramos algunos de los entrenadores y rivales que te encontrarás en el **modo Historia**. Cada personaje tiene sus propias técnicas.

Entrenadores

Los entrenadores de la Real Academia de Tenis le darán valiosos consejos a tu personaje a lo largo del juego.

Liga Alevín

Sachi
Es una jugadora técnica que a veces peca de excesiva seriedad.

Cris
Cris es un jugador rápido y considera a tu personaje como su rival más acérrimo.

Liga Juvenil

Ryu
Es un jugador equilibrado que no da su brazo a torcer en los partidos.

Emi
Emi es una jugadora veloz, aunque algo presumida. Su juego es excepcional.

Liga Profesional

Tori
Tori es una jugadora técnica de gran belleza y amante del deporte.

Axel
Axel es un jugador equilibrado y el capitán de la Real Academia de Tenis.

El modo Exhibición

En el **modo Exhibición**, puedes jugar con el personaje que más te guste en una pista de tu elección. Además, si lo deseas, puedes jugar también con los personajes protagonistas del **modo Historia**.

Cómo jugar en el modo Exhibición

Estos son los pasos a seguir para jugar en el **modo Exhibición**.

1. Elige un personaje

Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar al personaje con el que quieras jugar y luego pulsa el Botón A para confirmar tu elección. Si quieres que tu personaje sea ZURDO, pulsa el Botón L antes de confirmar, o pulsa de nuevo este botón para hacer al personaje diestro.

A medida que avances en el **modo Historia** (ver págs. 50 – 55), el número de personajes que puedes elegir aumentará.

2. Elige el tipo de partido

Puedes escoger entre INDIVIDUALES (uno contra uno) o DOBLES (dos contra dos).

3. Elige el personaje controlado por la consola

Selecciona el personaje controlado por la consola y elige su nivel. Si juegas a dobles, tendrás que escoger a tres personajes controlados por la consola.

4. Elige las combinaciones

Si vas a jugar a dobles, elige las parejas de jugadores.

5. Elige la pista

Selecciona la pista en la que quieres jugar. Cada una de ellas tiene una superficie con diferentes propiedades que afectan a la velocidad y el rebote de la pelota.

6. Configura el tipo de partido

Puedes activar o desactivar los golpes especiales e indicar el número de SETS y JUEGOS del partido. Pulsa arriba y abajo en el ✚ Panel de Control para seleccionar las diferentes opciones, e izquierda y derecha para cambiar sus valores. Cuando hayas terminado con la configuración, pulsa START para empezar el partido.

NOTA: Si pulsas SELECT en esta pantalla, podrás realizar los AJUSTES de control (ver pág. 49).

El modo Multijugador

En el **modo Multijugador**, podrás enfrentarte a tus amigos usando el cable Game Link de Game Boy Advance o el Conector inalámbrico de Game Boy Advance.

Si usas el cable Game Link de Game Boy Advance

Inserta correctamente el cable Game Link de Game Boy Advance (ver págs. 60 y 61) en la consola y pulsa el Botón A tras comprobar la conexión.

Si usas el Conector inalámbrico de Game Boy Advance

Inserta correctamente el Conector inalámbrico de Game Boy Advance (ver págs. 60 y 61) en la consola y cuando el número de iconos de Game Boy Advance que se muestren sea el mismo que el de jugadores, pulsa el Botón A.

NOTA: J1 a J4 se asignarán aleatoriamente.

Cómo jugar en el modo Multijugador

Estos son los pasos a seguir para jugar en el **modo Multijugador**

1. Elige las combinaciones

Elige la combinación de jugadores.

2. Elige a los personajes

Los jugadores podrán elegir a sus personajes empezando por el J1. Si hay algún jugador controlado por la consola, se elegirá después.

3. Elige la pista

Selecciona la pista en la que se va a jugar.

4. Configura el tipo de partido

Activa o desactiva los golpes especiales e indica el número de SETS y JUEGOS del partido. Cuando hayas terminado con la configuración, pulsa START para empezar el partido.

La pantalla de resultados

La **pantalla de resultados** después de un partido. Pulsa el Botón A para volver al **menú principal** (ver págs. 37 y 38).

Personajes

Los personajes son los mismos que aparecen en el título MARIO TENNIS™ para la consola Game Boy™ Color. Pero todos han aprendido un par de golpes especiales nuevos muy personales.

Mario

Con sus potentes golpes y sus rápidos movimientos, Mario es un jugador equilibrado, apto para cualquier tipo de juego.

Waluigi

Con sus largos brazos y piernas, pocas son las pelotas que se le escapan a Waluigi. Su filosofía es "una buena defensa es el mejor ataque".

Peach

Su excelente control de la pelota y su preciso juego de piernas convierten a Peach en una jugadora técnica digna de admiración.

Donkey Kong

Donkey Kong deja bien patente en sus golpes quién es y confía en su fuerza animal para barrer a sus contrincantes de la pista.

Luigi

Luigi también es un todoterreno como su hermano y su especialidad es la volea.

Bowser

Bowser pone toda su fuerza en cada golpe, convirtiendo la pelota en un misil que se desplaza a velocidad de vértigo.

Cómo usar el cable Game Link de Game Boy Advance y el conector inalámbrico de Game Boy Advance

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE (N.º de modelo: AGB-005) O EL CONECTOR INALÁMBRICO DE GAME BOY ADVANCE (N.º de modelo: AGB-015).

A continuación encontrarás toda la información necesaria para conectar hasta cuatro consolas Game Boy Advance.

Equipo necesario

Consolas Game Boy Advance: ..... 1 por jugador
Cartuchos: ..... 1 por jugador
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... 2 jugadores: 1 cable
..... 3 jugadores: 2 cables
..... 4 jugadores: 3 cables
o
Conectores inalámbricos de Game Boy Advance: ..... 1 por jugador

Instrucciones para la conexión

1. *Comprueba que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserta los cartuchos en las ranuras correspondientes.*
2. *Conecta los cables Game Link o los conectores inalámbricos en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.*

- *Si solo van a jugar dos o tres jugadores, no conectes más consolas de las que se vayan a utilizar.*
- *En el caso de usar los cables Game Link, el jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1). En el caso de usar conectores inalámbricos, el número de cada jugador se decidirá de forma aleatoria.*

Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

3. *Enciende las consolas (ON)*
4. *Sigue las instrucciones del modo de juego multicartucho*

Consulta la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión entre las consolas Game Boy Advance y los cables Game Link de Game Boy Advance o los conectores inalámbricos.

Consolas Game Boy Advance y conectores inalámbricos de Game Boy Advance

No utilices el conector inalámbrico cuando estés usando cerca de él un Mando inalámbrico WaveBird™ de NINTENDO GAMECUBE, ya que ambos accesorios pueden interferir entre sí.

NOTA: el icono que aparecerá en la pantalla indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica durante el juego.

Consejos para la conexión

Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, sigue estos consejos:

- *No utilices accesorios que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance o los conectores inalámbricos de Game Boy Advance.*
- *No conectes más de cuatro consolas Game Boy Advance.*
- *No sujetes la consola Game Boy Advance por el conector inalámbrico o el cable Game Link de Game Boy Advance ni los uses para llevarla de un sitio a otro o hacer movimientos bruscos con ella*
- *Retira el conector inalámbrico cuando no lo vayas a usar.*
- *Procura que las consolas no estén a más de 3 metros de distancia.*
- *Los conectores inalámbricos deben colocarse mirándose entre sí.*
- *Procura que no se interpongan obstáculos entre los conectores inalámbricos.*
- *Evita usar el conector inalámbrico cerca de dispositivos que puedan causar interferencias de radiofrecuencias. El conector inalámbrico puede afectar o verse afectado por dichos dispositivos.*
- *Comprueba que los cables Game Link de Game Boy Advance o los conectores inalámbricos están totalmente insertados en las consolas y conectados correctamente.*
- *No retires los cables Game Link de Game Boy Advance ni extraigas y vuelvas a colocar los conectores inalámbricos mientras juegas.*

Notas

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

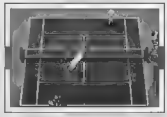
Indice

Battaglie a colpi infuocati! 64
Come iniziare 65
Menu principale 67
Comandi 69
Disputare un incontro 71
Regole base del tennis 72
Il servizio 74
I colpi 76
Tecniche avanzate 79
Modalità Storia 80
Modalità Esibizione 85
Modalità Più giocatori 87
Personaggi 89
Il cavo Game Link per Game Boy Advance e l'adattatore wireless per Game Boy Advance 90

Battaglie a colpi infuocati!

Con MARIO POWER TENNIS™, potrai giocare veri e propri incontri di tennis e diventare un grande campione usando comandi semplici e divertenti.

Modalità Esibizione: il vero tennis a portata di dita!



Con la **modalità Esibizione**, puoi disputare entusiasmanti incontri di tennis. Non importa se sei un principiante o un giocatore esperto, premendo il pulsante A e il pulsante B in combinazioni diverse, riuscirai ad utilizzare una grande varietà di colpi, dal top spin allo slice, che ti faranno assaporare tutti i trucchi del tennis.

Modalità Storia: forma un nuovo campione!

Con la **modalità Storia**, puoi allenare il tuo personaggio e fargli ottenere punti esperienza tramite gli incontri e diversi allenamenti. Il tuo personaggio può sfidare gli avversari e puntare al vertice della classifica superando progressivamente vari ranghi e classi.

NOTA: quando si entra nel gioco per la prima volta, si comincia automaticamente dalla **modalità Storia**.

Come iniziare

Inserisci la cassetta di gioco MARIO POWER TENNIS nel tuo Game Boy Advance™, quindi accendilo. Per cominciare premi START sullo **schermo del titolo** e imposta i dati del tuo personaggio.

Quando appare lo **schermo del titolo**, puoi cambiare la lingua del gioco premendo SELECT. Scegli quella che preferisci dallo **schermo di selezione della lingua** con la pulsantiera di comando✚ poi sposta il cursore su SÌ con ◀▶ ed infine conferma la tua scelta con il pulsante A.

I protagonisti

Nella **modalità Storia**, puoi scegliere tra un personaggio maschile e uno femminile. In entrambi i casi si tratta di un giovane tennista che è appena stato ammesso all'Accademia Reale di Tennis.

Max
Max è un ragazzo dallo spirito forte che si dedica al tennis con grande impegno. È un tennista di tipo potente.

Tina
Tina è una ragazza allegra e vivace, con una grande forza di volontà. È una tennista di tipo tecnico.

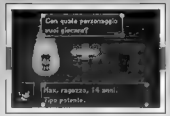
Scegli il tuo protagonista

Se stai giocando per la prima volta, devi cominciare impostando il tuo personaggio. La storia comincerà dopo che avrai scelto il sesso, la mano con cui usare la racchetta e il nome.

Scegli un personaggio

Usa ◀▶ sulla pulsantiera di comando ✚ per scegliere un personaggio, poi premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

NOTA: l'altro personaggio sarà il tuo compagno negli incontri di doppio.



Seleziona la mano con cui il personaggio impugna la racchetta

Scegli se far giocare il tuo personaggio con la mano destra o con la sinistra e poi imposta il livello di difficoltà per la **modalità Storia**.

Inserisci un nome

Se vuoi, puoi anche scegliere un nuovo nome per il tuo personaggio. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare le lettere e conferma la tua scelta con il pulsante A. Quando hai finito, seleziona FINE e poi premi il pulsante A.

Menu principale

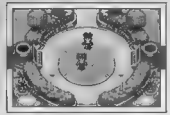
Se vuoi proseguire un gioco già iniziato, ti puoi spostare dallo **schermo del titolo** al **menu principale** e selezionare una modalità o impostare le opzioni.

Menu principale

Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare un'impostazione e poi premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

Modalità Storia (vedi pag. 80)

Si tratta di una modalità per un solo giocatore in cui guidi il tuo personaggio all'interno dell'Accademia Reale di Tennis, facendogli disputare degli incontri con tanti avversari.



Modalità Esibizione (vedi pag. 85)

Si tratta di una modalità per un solo giocatore in cui, dopo aver scelto i personaggi che preferisci, puoi disputare degli incontri contro il computer.

Modalità Più giocatori (vedi pag. 87)

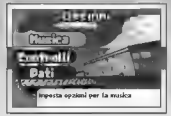
Si tratta di una modalità che può coinvolgere da 2 a 4 giocatori. Puoi sfidare i tuoi amici in scontri interattivi con il cavo Game Link™ per Game Boy Advance o l'adattatore wireless per Game Boy Advance.

Schermo di selezione dei dati

Da questo schermo puoi controllare lo stato dei personaggi, la loro classifica e altri dati ad essi relativi. Seleziona il file che vuoi verificare e poi usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere una voce.

Schermo delle opzioni

Da questo schermo puoi cambiare le impostazioni per la musica del gioco e altri comandi. Da qui è possibile inoltre cancellare i dati di gioco.



OPZIONI

MUSICA Attiva (SI) o disattiva (NO) la musica di sottofondo.

CONTROLLI Imposta i controlli (vedi pag. 79).

DATI Cancella i dati in memoria.

NOTA: fai attenzione quando cancelli i dati, perché una volta eliminati, non potranno più essere recuperati.

Dizionario del tennis

Su questo schermo puoi trovare spiegazioni di termini del gergo tennistico. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare una parola e poi premi il pulsante A per visualizzare la spiegazione.

Comandi

Qui vengono spiegati i comandi principali. Per le spiegazioni sui vari colpi, vedi pagg 74 - 79.

NOTA: se premi contemporaneamente il pulsante A, il pulsante B, START e SELECT, il gioco verrà resettato e ritornerai allo **schermo del titolo**

NOTA: se stai usando un Nintendo DS™, un Game Boy Advance SP™ o un Game Boy Player™, fai riferimento ai rispettivi manuali di istruzioni.

Comandi usati nello schermo del menu e nella modalità Storia

START

- Visualizza il **menu di pausa** (vedi pagg. 72 e 81)

Pulsantiera di comando ✚

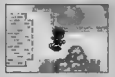
- Muovi il personaggio
- Seleziona una voce

Pulsante A

- Conferma
- Parla con qualcuno (in **modalità Storia**)

Pulsante B

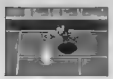
- Corsa (in **modalità Storia**) (vedi pag. 82)
- Annulla la voce selezionata
- Ritorna allo schermo precedente



Comandi usati durante un incontro

Pulsante L

- Annulla la carica dei colpi (vedi pag. 77)
- Pulsanti L + A
  Pulsanti L + B
  per tuffarti verso la palla (vedi pag. 78)



Pulsantiera di comando✚

- Regola a direzione della battuta o del colpo (vedi pagg 74 e 76)
- Muove il personaggio

Pulsante R

- Tenendo premuto visualizzi la barra dei Super Colpi, o barra SC (vedi pag. 71)

Se hai scelto la modalità di controllo NORMALE o TECNICO (vedi pag. 79):

- Pulsanti R + A:
  Super Colpo offensivo
- Pulsanti R + B:
  Super Colpo difensivo

NOTA: premendo il pulsante R e il pulsante B insieme, puoi realizzare un Super Colpo difensivo indipendentemente dalla distanza della palla.

START

- Visualizza il **menu di pausa** (vedi pag. 72)

Pulsante B

- Slice (vedi pag. 76)
- B ► B: slice potente
- B ► A: smorzata

Pulsanti A e B (premuti contemporaneamente)

- Colpo piatto
- Schiacciata potente (vedi pag. 77)
- Servizio piatto (vedi pag. 75)

Pulsante A

- Top spin (vedi pag. 76)
- A ► A: top spin potente
- A ► B: lob

Salvataggio dei dati

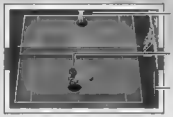
In questo gioco puoi creare fino a 3 file nella **modalità Storia** (vedi pagg. 80–85). Oltre a quando salvi dal **menu di pausa** (vedi pagg. 72 e 81) o in un'area del gioco, come ad esempio nel Residence, i dati vengono automaticamente salvati ogni volta che acquisisci punti esperienza.

Disputare un incontro

Questa sezione spiega come leggere gli schermi visualizzati durante o alla fine di un incontro Per una spiegazione sul campo di gioco vedi pag. 73.

Schermo dell'incontro

Questo schermo appare subito dopo l'inizio dell'incontro Al momento del cambio campo il tuo personaggio e l'avversario cambieranno posizione sullo schermo.



Schermo che precede il servizio

NOTA: la barra SC appare fissa sullo schermo solo se hai selezionato la modalità di controllo FACILE in CONTROLLI (vedi pag. 79). Se invece hai scelto il controllo NORMALE o TECNICO, viene visualizzata solo quando premi il pulsante R durante una serie di scambi.

Schermo dei risultati dell'incontro

Dopo la fine dell'incontro appare lo **schermo dei risultati**.

Il menu di pausa visualizzato durante un incontro

Premendo START durante un incontro, quando è visualizzato lo **schermo di pre-servizio**, appare il **menu di pausa**.

MENU DI PAUSA

REGOLE	Visualizza le regole del gioco.
COMANDI	Visualizza i comandi.
TELECAMERA	Cambia la prospettiva della telecamera.
CONTROLLI	Imposta il tipo di controllo del gioco (vedi pag. 79).
INTERROMP!	Ritorna al **menu principale** oppure salva i dati di gioco non ancora salvati (vedi pag. 70).

Regole base del tennis

Questa parte presenta le regole fondamentali del tennis. Imparale prima di cominciare il gioco e i tuoi incontri saranno ancora più divertenti!

Il punteggio

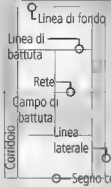
Il punteggio del tennis si suddivide in punti, giochi e partite. Ci sono quattro punti in ogni gioco e due o sei giochi in ogni partita. Vince il gioco chi si aggiudica per primo quattro punti e vince la partita chi ottiene la vittoria in due o sei giochi, con un vantaggio di due sull'avversario. Se stai giocando un incontro al meglio di tre partite, il vincitore è il giocatore che se ne aggiudica due per primo.

NOTA: il numero delle partite e dei giochi può essere cambiato dallo **schermo dei risultati** (vedi pagg. 86 e 88).

Le chiamate del punteggio

Il punteggio nel tennis è annunciato come segue. Nessun punto è 0 ("Love"), 1 punto è "15", 2 punti è "30" e 3 punti è "40". Quando entrambi i giocatori hanno ottenuto 3 punti e il punteggio è fermo sul 40 pari, questo viene chiamato PARITÀ. Il giocatore che si aggiudica un ulteriore punto va in VANTAGGIO. Se il giocatore che è in vantaggio si aggiudica un altro punto, vince il gioco. Se invece è l'avversario ad aggiudicarsi un punto, il gioco torna in parità.

Le parti del campo



Gli incontri di singolo e di doppio differiscono sostanzialmente nell'area di campo usata. Nel doppio si usa l'intera superficie del campo, mentre nel singolo le parti di colore più scuro su entrambi i lati (chiamate corridoi) non vengono usate.

Quando una palla atterra oltre le limitazioni del campo utilizzato è FUORI e il tuo avversario si aggiudica un punto.

Il servizio

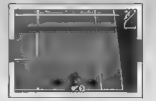
All'inizio dell'incontro, il giocatore alla battuta serve la palla cercando di indirizzarla nel campo di battuta dell'avversario.

Come effettuare un servizio

Ecco la procedura per effettuare un buon servizio.

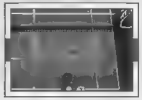
1. Seleziona il punto dal quale battere

Usa la pulsantiera di comando ✚ per spostare il tuo personaggio nel punto dal quale vuoi battere.



2. Lancia la palla

Premi il pulsante A o il pulsante B per lanciare in aria la palla.



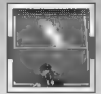
3. Colpisci la palla con forza!

Premi il pulsante A o il pulsante B per colpire la palla dopo averla lanciata. Puoi regolare la direzione del servizio a destra o a sinistra, usando la pulsantiera di comando ✚.

Vari tipi di servizio

Puoi effettuare tre diversi tipi di battuta usando i pulsanti in diverse combinazioni. Ecco un esempio di battuta da destra.

Pulsante A



Servizio in top spin

Questo tipo di servizio ha una traiettoria alta e un rimbalzo piuttosto alto.

Pulsante B

Servizio in slice

Questo tipo di servizio ha una traiettoria bassa e un rimbalzo non molto alto.

Pulsanti A e B insieme

Servizio piatto

Questo è il tipo di servizio più veloce

Campo di battuta

Quando sei al servizio, cerca di indirizzare la palla diagonalmente nel campo di battuta avversario. Se per ben due volte non riuscirai a mandare la palla nel campo di battuta opposto a te, commetterai DOPPIO FALLO e il tuo avversario si aggiudicherà un punto.

NOTA: se la palla raggiunge il campo di battuta avversario dopo aver colpito il nastro della rete, questo viene chiamato LET e hai il diritto di servire di nuovo.

I colpi

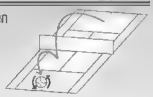
Usando i pulsanti A e B in varie combinazioni, puoi effettuare molti tipi di colpo, imprimendo alla palla velocità e traiettorie diverse.

Regolare la direzione del colpo

Puoi cambiare la direzione della palla premendo destra e sinistra sulla pulsantiera di comando ✚.

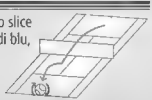
Top spin

Si tratta di un colpo veloce con traiettoria e rimbalzo alto. Se realizzi un top spin premendo due volte il pulsante A, la traiettoria della palla si colorerà di arancione, a indicare un tiro ancora più forte.



Slice

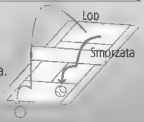
È un tiro più lento con traiettoria e rimbalzo più debole. Se realizzi uno slice premendo due volte il pulsante B, la traiettoria della palla si colorerà di blu, a indicare un tiro ancora più forte.



Lob e smorzata

Se premi il pulsante A e poi il pulsante B, puoi mettere a segno un lob. Si tratta di un colpo che mira al fondo del campo con una traiettoria estremamente alta.

Premendo il pulsante B e poi il pulsante A, puoi realizzare una smorzata. Questo tipo di colpo mira alla parte più vicina alla rete del campo avversario e ha una traiettoria estremamente bassa.

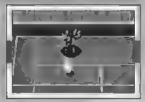


Carica energetica

Premi A o B in anticipo

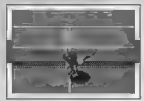
Se premi il pulsante per la ricezione un po' prima che la palla arrivi, comincerai ad accumulare energia e potrai colpire la palla con maggior potenza.

Ricorda che mentre stai accumulando energia i tuoi movimenti risulteranno rallentati. Per interrompere la carica e riprendere a muoverti liberamente, premi il pulsante L.



Volée

Se colpisci la palla prima che rimbalzi sul tuo campo realizzerai un colpo chiamato volée. Rispondere al servizio con una volée, è considerato fallo e permette all'avversario di aggiudicarsi un punto.



Schiacciata

A + B

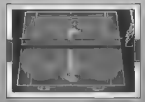
Quando una palla ha una traiettoria molto alta, apparirà sul campo un punto di schiacciata ( ). Se indirizzi un colpo su questo punto, premendo i pulsanti A e B insieme, puoi effettuare una schiacciata potente.

Punto di schiacciata

Super Colpo

R + A o B

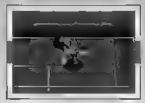
Se tu e il tuo avversario siete impegnati in una serie continuata di scambi, la barra SC (vedi pag. 71) si riempirà di energia e un alone luminoso apparirà intorno ai personaggi. Se a questo punto colpisci la palla premendo il pulsante A o il pulsante B, tenendo contemporaneamente premuto il pulsante R, potrai realizzare vari tipi di Super Colpi.



NOTA: se sei in modalità di controllo (vedi pag. 79) FACILE, quando la barra SC è piena, puoi mettere a segno un Super Colpo premendo semplicemente il pulsante A o il pulsante B.

Super Colpo offensivo (R) + (A)

Se sei vicino alla palla, puoi mettere a segno un Super Colpo con effetto curvo o un altro Super Colpo offensivo.



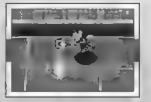
Super Colpo difensivo (R) + (B)

Se la palla è lontana dalla tua portata ed è impossibile colpirla, puoi comunque raggiungerla grazie ad un Super Colpo.

Tuffo (L) + (A) o (B)

Quando la palla è un po' fuori dal tuo raggio d'azione, potrai tuffarti per cercare di colpirla, tenendo premuti contemporaneamente il pulsante L e il pulsante A o B.

NOTA: se sei in modalità di controllo (vedi pag. 79) FACILE o NORMALE, il tuo personaggio si tufferà automaticamente per cercare di raggiungere la palla in caso di necessità.



Tecniche avanzate

Quando avrai messo a punto i comandi di base, prova a usare delle tecniche avanzate cambiando ad esempio le opzioni di controllo o cercando di realizzare dei bei colpi.

Cambiare le opzioni di controllo

Dallo **schermo dei controlli**, puoi premere su e giù sulla pulsantiera di comando ✥ per cambiare i controlli dei Super Colpi (vedi pag. 77) e impostare il tuffo (vedi pag 78) da AUTOMATICO a MANUALE.

Impostazione dei controlli FACILE, NORMALE e TECNICO

FACILE	SC offensivo	A*
	SC difensivo	B
	Tuffo	A o B
NORMALE	SC offensivo	R + A*
	SC difensivo	R + B
	Tuffo	A o B
TECNICO	SC offensivo	R + A
	SC difensivo	R + B
	Tuffo	L + A o L + B

SC = Super Colpo

* Cambia automaticamente in Super Colpo difensivo quando la palla è fuori dalla tua portata.

Effettuare una risposta potente

Se colpisci la palla all'altezza giusta (tra il bacino e il petto), il tuo colpo risulterà più potente. Inoltre, se colpisci una palla nel punto più alto della sua traiettoria, il commento NIENTE MALE! apparirà sullo schermo e la palla si muoverà più velocemente.

Provocazione

Se premi il pulsante A o il pulsante B prima che il tuo avversario abbia effettuato il servizio, il tuo personaggio comincerà a scherzare prendendosi gioco di lui. Se questa azione di disturbo termina prima che la palla del servizio arrivi nella tua metà campo, la barra SC del tuo avversario si scaricherà facendogli perdere energia.

Modalità Storia

Scegliendo la **modalità Storia**, diventerai un allievo dell'Accademia Reale di Tennis e potrai disputare incontri contro i tuoi rivali e competere con loro per il titolo di miglior giocatore.

Schermo di selezione dei dati

Per selezionare i dati da cui cominciare la storia, spostati a destra o a sinistra con la pulsantiera di comando ✚. Scegliendo uno slot vuoto potrai creare un nuovo file per i dati del tuo personaggio.

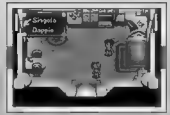
Premendo il pulsante L, puoi selezionare i Super Colpi per ogni singolo slot.

Seleziona i Super Colpi

Ecco come fare per selezionare e impostare i Super Colpi:

1. Usa la pulsantiera di comando ✚ per spostarti a destra e sinistra e per selezionare il personaggio.
2. Posiziona il cursore sul Super Colpo che vuoi selezionare e poi conferma la tua scelta premendo il pulsante A. Puoi impostare un Super Colpo offensivo e un Super Colpo difensivo alla volta.
3. Premi infine il pulsante A per confermare i cambiamenti.

Singolo e Doppio



Il tuo personaggio può giocare incontri di singolo o di doppio, in coppia con il suo compagno. Puoi selezionare SINGOLO o DOPPIO durante la conversazione con il tuo compagno nel Residence (vedi pag. 83).

Il menu di pausa per la modalità Storia

Se premi START quando il tuo personaggio non sta disputando un incontro o non sta parlando con qualcuno, verrà visualizzato il **menu di pausa** per la **modalità Storia**.

MENU DI PAUSA

SELEZIONA SC	Imposta i Super Colpi.
STATO	Visualizza lo stato e i risultati.
IMPOSTAZIONI	Imposta la VELOCITÀ DEI MESSAGGI e la MUSICA.
DIZIONARIO	Visualizza il DIZIONARIO per i termini tecnici del tennis (vedi pag. 68).
RIPOSO	Lo schermo LCD a colori si spegne e il gioco entra in **modalità riposo**. Per ritornare al gioco, premi i pulsanti L e R e SELECT.
INTERROMPI	Salva i dati di gioco e ritorna al **menu principale** (vedi pagg. 67–68).

Salire di livello

Quando il tuo personaggio vince un incontro o supera una prova di allenamento, acquista punti esperienza e sale di livello, diventando progressivamente un tennista sempre più forte.

Come salire di livello

Puoi acquistare punti esperienza disputando incontri o allenandoti. Quando hai ottenuto una certa quantità di punti esperienza puoi salire di livello. È possibile acquisire punti esperienza anche nella **modalità Esibizione**, usando il tuo personaggio e il suo compagno della **modalità Storia**.

Dividi i punti esperienza!

I punti esperienza vengono divisi tra il tuo personaggio e il suo compagno. Per selezionare uno dei due, usa la pulsantiera di comando ✚ poi premi verso l'alto per distribuire i punti. Puoi spostarti in giù con la pulsantiera di comando ✚ per correggere la distribuzione dei punti appena assegnati.

Corsa

Se tieni premuto il pulsante B mentre stai facendo muovere il tuo personaggio nella **modalità Storia**, puoi farlo correre.

Parametri principali e secondari

Quando sali di livello ottieni dei punti. Questi punti possono essere distribuiti tra i tuoi parametri principali e secondari. Innanzitutto, usa la pulsantiera di comando ✚ per spostarti su e giù, e per selezionare il parametro principale che vuoi incrementare. Premi poi il pulsante A per distribuire i punti uno alla volta.

Parametri principali

POTENZA Potenza dei servizi e dei colpi.

CONTROLLO Capacità di controllo della palla.

SPIN LATERALE Forza dello spin laterale.

VELOCITÀ Velocità di movimento del personaggio.

A questo punto, seleziona un parametro secondario: SERVIZIO, COLPO, VOLÉE, TOP SPIN o SLICE e poi premi il pulsante A.

Attrezzature

All'interno dell'Accademia Reale del Tennis puoi trovare vari edifici e attrezzature. Usale per migliorare a poco a poco il tuo stile di gioco.

Il Residence

Questo è l'edificio in cui alloggia il tuo personaggio ed è anche il luogo in cui puoi salvare i dati prima di uscire dal gioco o cambiare l'impostazione di gioco singolo/doppio.

I campi d'allenamento

Se parli con un allenatore in uno dei campi, puoi farti aiutare per l'allenamento nel servizio, nel gioco a rete e nei colpi. Non trascurare mai l'allenamento nelle tecniche base del tennis!

I campi da gioco

L'Accademia Reale del Tennis ha un campo per ogni classe di tennisti: JUNIOR, SENIOR e PROFESSIONISTI. Se parli con gli allievi di rango superiore al tuo potrai scegliere di sfidarli per salire di rango. Se sconfiggi il tuo avversario, il tuo rango aumenterà progressivamente.

La palestra

Qui potrai provare qualsiasi tipo di allenamento usando macchine divertenti e innovative.

Giochi speciali (GIOCHI SP)

Quando supera una sessione di allenamento all'interno della palestra, o ti alleni nel Campo d'allenamento, l'opzione GIOCHI SP apparirà sul **menu principale** (vedi pagg. 67 – 68). In questa modalità puoi riallenarti in sessioni che hai già superato e acquisire punti esperienza o innalzare i tuoi parametri.

Diventa un asso nei Super Colpi!

Quando raggiungi un certo livello, ti conquisti l'accesso alla palestra all'interno della **modalità Storia**. Grazie all'allenamento in palestra i tuoi parametri dei Super Colpi aumentano e, raggiunti determinati valori, sarai in grado di utilizzare una gran varietà di Super Colpi (vedi pag. 77).

Dopo aver conquistato un Super Colpo e averlo impostato sullo **schermo di impostazione dei Super Colpi** (vedi pag. 80), potrai usarlo nei tuoi incontri successivi.

Personaggi

Questi sono i nomi degli allenatori e di alcuni degli avversari che incontrerai giocando nella **modalità Storia**. Ognuno dei personaggi ha una sua peculiare tecnica di gioco.

Allenatori

Gli allenatori dell'Accademia Reale di Tennis guideranno il tuo personaggio all'interno della scuola.

Classe Junior

Erminia
Tecnicamente preparata, Erminia può essere a volte una giocatrice fin troppo leale.

Cris
La velocità è il suo punto forte. Il compagno del tuo personaggio è il suo più acerrimo rivale.

Classe Senior

Gastone
È un giocatore forte, completo e che non concede niente all'avversario, chiunque esso sia.

Dafne
Dafne è una tennista veloce, ma anche una signorina altezzosa con uno stile di gioco tosto.

Classe Professionisti

Olivia
Giocatrice di tipo tecnico, Olivia è una regina del tennis psicologicamente molto forte.

Leo
Leo è un giocatore versatile. Si è auto-definito "un tennista impeccabile" ed è anche il capitano dell'Accademia Reale di Tennis.

Modalità Esibizione

Nella **modalità Esibizione** puoi far giocare il personaggio che preferisci in qualsiasi campo e, se vuoi, puoi anche utilizzare qui il tuo personaggio della **modalità Storia**.

Come entrare nella modalità Esibizione

In questa sezione vengono spiegate le tappe da seguire per la **modalità Esibizione**.

1 Scegli il tuo personaggio

Seleziona il personaggio con cui vuoi giocare con la pulsantiera di comando ✚ e poi premi A per confermare la tua scelta. Prima di confermare, premi il pulsante L per impostare la mano con cui vuoi far giocare il tuo personaggio.

Man mano che procedi nella **modalità Storia** (vedi pagg. 80 – 85), potrai scegliere tra una varietà sempre più ampia di personaggi.

2. Seleziona il tipo di incontro

Scegli se vuoi giocare in SINGOLO (uno contro uno) o in DOPPIO (due contro due).

3. Seleziona il personaggio

Scegli il personaggio che verrà manovrato dal computer e imposta il suo livello di esperienza. Se giochi in doppio, devi scegliere tre personaggi che saranno guidati dal computer.

4. Seleziona le squadre

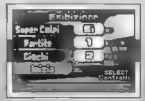
Se giochi in doppio, seleziona le combinazioni delle due squadre.

5. Seleziona il campo

Scegli il tipo di campo su cui vuoi giocare. Ogni campo ha una superficie diversa con differenti caratteristiche, che influenzano il rimbalzo della palla e la sua velocità dopo il rimbalzo.

6. Seleziona le opzioni dell'incontro

Ora puoi scegliere se attivare (SI) o disattivare (NO) i Super Colpi e indicare quante PARTITE e quanti GIOCHI vuoi disputare nel tuo incontro. Usa la pulsantiera di comando✚ per selezionare una voce e poi spostati a destra o sinistra per la scelta numerica. Quando hai finito di impostare i dati del tuo incontro, premi START e comincia il gioco.



NOTA: premendo SELECT su questo schermo, puoi cambiare le impostazioni dei CONTROLLI (vedi pag. 79).

Modalità Più giocatori

Nella **modalità Più giocatori**, puoi sfidare i tuoi amici usando il cavo Game Link per Game Boy Advance o l'adattatore wireless per Game Boy Advance.

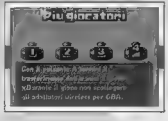
Se usi il cavo Game Link per Game Boy Advance

Collega le console usando il cavo Game Link per GBA (vedi pagg. 90 e 91) e, dopo aver verificato la connessione, premi il pulsante A.

Se usi l'adattatore wireless

Imposta l'adattatore wireless (vedi pagg.90 e 91) e quando il numero delle icone dei Game Boy Advance che appare è uguale al numero dei giocatori partecipanti, premi il pulsante A.

NOTA: l'ordine dei partecipanti (da G1 a G4) viene assegnato casualmente.



Procedura per la modalità Più giocatori

In questa sezione viene spiegata la procedura da seguire per la **modalità Più giocatori**

1. Seleziona le combinazioni

Scegli le combinazioni delle squadre.

2. Seleziona i personaggi

I giocatori devono selezionare, uno dopo l'altro, i propri personaggi a partire dal giocatore G1.

Se si usano dei personaggi guidati dal computer, questi potranno essere scelti successivamente.

3. Seleziona il campo

Scegli il campo su cui vuoi giocare.

4. Imposta le opzioni dell'incontro

Scegli se impostare o meno i Super Colpi (SÌ o NO) e specifica quante PARTITE e GIOCHI vuoi giocare nell'incontro. Quando hai impostato tutti i dati, premi il pulsante A e comincia a giocare.

Schermo dei risultati

Dopo la fine della partita, apparirà lo **schermo dei risultati**. Premendo il pulsante A ritornerai al **menu principale** (vedi pagg. 67 e 68).

Personaggi

Questi personaggi sono gli stessi che appaiono in MARIO TENNIS™ per Game Boy™ Color. Ognuno di loro può eseguire particolari Super Colpi.

Mario
Rapido e potente, Mario è un giocatore completo e ideale per tutte le situazioni.

Waluigi
È un giocatore molto abile in difesa. Grazie alle sue lunghe braccia non sbaglierà mai una ricezione.

Peach
Peach è una giocatrice di alto livello tecnico, forte nel gioco di gambe e nel controllo della palla.

Donkey Kong
Ogni suo colpo è un evento di dimensioni eroiche. Fa grande affidamento sulle sue proporzioni da gigante per un gioco aggressivo e potente.

Luigi
È un giocatore versatile, con un buon controllo di palla e molto abile nel gioco a rete.

Bowser
Grazie alla sua forza animale, è in grado di sfoderare colpi di mostruosa velocità e potenza.

Il cavo Game Link per Game Boy Advance e l'adattatore wireless per Game Boy Advance

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005) O L'ADATTATORE WIRELESS PER GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-015).

Di seguito trovi le istruzioni dettagliate per collegare fino a quattro Game Boy Advance.

Materiale necessario

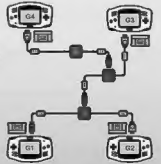
Game Boy Advance ..... *Una console per giocatore*
Cassette di gioco ..... *Una cassetta per giocatore*
Cavi Game Link per Game Boy Advance. ..... *Due giocatori: un cavo*
..... *Tre giocatori: due cavi*
..... *Quattro giocatori: tre cavi*

oppure
Adattatori wireless per Game Boy Advance ..... *Uno per giocatore*

Istruzioni per il collegamento

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate uno o più cavi Game Link o gli adattatori wireless per Game Boy Advance alla presa collegamento esterno (EXT.) di ogni Game Boy Advance.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*
- *Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola del cavo Game Link per Game Boy Advance nella sua console sarà il giocatore 1. Quando si utilizzano gli adattatori wireless per Game Boy Advance, l'ordine dei giocatori (G1-G4) è causale.*



Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

3. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per la modalità per più giocatori.*

Osservate le figure per il collegamento di uno o più cavi Game Link o degli adattatori wireless per Game Boy Advance alle console.

L'adattatore wireless per Game Boy Advance non deve essere usato quando nelle vicinanze è in funzione il controller senza fili WaveBird™ per NINTENDO GAMECUBE, in quanto i due apparecchi possono interferire tra loro.

NOTA: il simbolo rappresenta la qualità della comunicazione wireless durante il gioco.

Game Boy Advance e adattatori wireless per Game Boy Advance.

Segnale forte Segnale debole

Istruzioni per la trasmissione

Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole

- *Non usare accessori diversi dai cavi Game Link o dagli adattatori wireless per Game Boy Advance.*
- *Non collegare più di quattro Game Boy Advance.*
- *Non afferrare, trasportare o scuotere il Game Boy Advance tenendolo per l'adattatore wireless o per il cavo Game Link per Game Boy Advance.*
- *Rimuovi l'adattatore wireless per Game Boy Advance quando non lo utilizzi.*
- *Usa gli adattatori wireless per Game Boy Advance a non più di 3 metri di distanza l'uno dall'altro.*
- *Assicurati che gli adattatori wireless per Game Boy Advance siano posti uno di fronte all'altro.*
- *Assicurati che tra gli adattatori wireless per Game Boy Advance non si trovino ostacoli.*
- *Evita di usare l'adattatore wireless per Game Boy Advance nelle vicinanze di apparecchi che possono causare interferenze radio. Questo accessorio può interferire con le emissioni di tali apparecchi o subirne le interferenze.*
- *Assicurati che i cavi Game Link o gli adattatori wireless per Game Boy Advance siano inseriti e collegati correttamente.*
- *Non collegare o scollegare i cavi Game Link o gli adattatori wireless per Game Boy Advance mentre stai giocando.*

Note

Note

Note

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE